

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА



ПИТОМНИК «АЛЬФА»

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

Издатель ООО «Студия 101», MAILBOX@STUDIO101.RU, WWW.STUDIO101.RU.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ НА САЙТЕ ИЗДАТЕЛЯ.

ПОДДЕРЖКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОБЩЕСТВОМ ДРУЗЕЙ МЮНХГАУЗЕНА: WWW.KARLMUNCHHAUSEN.RU.

Руководитель проекта и ведущий разработчик: Томас Хёренстам
Соиздатель на английском языке: Крис Бёрч
Сценаристы: Томас Хёренстам, Петтер Бенгтссон, Коста Костулас
Художественный руководитель: Кристиан Гранат
Вёрстка и предпечатная подготовка: Дэн Алгstrand
Оформление обложки и картография: Ола Ларссон
Художник-иллюстратор: Рейне Розенберг
Вычитка: Т. Р. Найт

Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков
Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков, Алексей Норин
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева
Корректорская работа: Ирина Башкатова
Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемпуренко

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 1 мая 2020. Срок годности не ограничен.

Подписано в печать 1 мая 2020. Формат 60×90/8 (220×290 мм).

Гарнитуры TT Barrels, Dited, B52 и Supermolot Condensed. Бумага мелованная. Печать офсетная.

Перевод и издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2020.

Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

РАЗДЕЛ ИГРОКА



6

ПЛЕННИКИ РАЯ



14

ТВОЙ ЗВЕРЬ



38

НАВЫКИ



54

ДОСТОИНСТВА



60

ДАРЫ ПРЕДКОВ



68

КОНФЛИКТЫ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ



86

РАЙСКАЯ ДОЛИНА

РАЗДЕЛ ВЕДУЩЕГО

08



106

УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО

09



112

СМОТРИТЕЛИ И ЧУДОВИЩА

10



132

АРТЕФАКТЫ

11



140

ПОБЕГ ИЗ РАЯ



184

СЕКРЕТЫ РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ



214

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ПИТОМНИКА «АЛЬФА»



228

ПУТЬ В ЗОНУ





ПЛЕННИКИ РАЯ

Ты живёшь в раю. Твой дом — просторная долина, окружённая горами, на вершинах которых никогда не тает снег. Внизу, в самой долине, простираются благодатные болота, полные дичи зелёные леса и звенящие горные ручьи, в которых ты не одинок: здесь ты всегда можешь рассчитывать на помощь своего племени. Племя защитит и не даст в обиду.

Но не всё так прекрасно. Ваш рай — это ваша тюрьма, и просто так из неё не выбраться: стены и изгороди, что гудят от бегущего по ним смертоносного тока, окружают долину со всех сторон. Попытка сломать изгородь или перебраться через неё — самый верный способ испытать на себе гнев вездесущих и беспощадных машин. Смотрителей. Ваших тюремщиков. В небесах, неотступно следя за каждым вашим шагом, с жужжанием носятся дроны. По всей долине, не зная преград, бродят могучие металлические чудовища, и любое неподчинение их приказам карается сурово и беспощадно. Иногда они даже «изымают» ваших соплеменников, утаскивают их в свой подземный Лабиринт, и тот, кто возвращается оттуда, обречён всю жизнь носить отметины, оставленные их кошмарными экспериментами. Лишь немногим вернувшимся удаётся сохранить после пережитого память и здравый рассудок. Большинство исчезает навсегда.

Несмотря на то что никто из вас не знал свободы, мечта о ней ярко горит в ваших сердцах. Вы были рождены не для того, чтобы гнить в неволе. Вы знаете это. Каждой клеточкой своего тела вы чувствуете, что день, когда вы обретёте свободу, непременно придёт.

Поколениями старейшины ваших племён учили вас послушанию. «Делайте всё, что скажут Смотрители, участвуйте в их экспериментах — только так вы сможете доказать, что достойны свободы. Только так вы, наконец, воссоединитесь с Человеками, вашими создателями, что ожидают своих достойных чад на просторах внешнего мира», — эти слова вы слышите с самого детства.

Но некоторые из вас сыты по горло безумными игрищами Смотрителей — стоя между вами и вашей свободой, механические тюремщики сами обрекают себя на гибель. То, что вы делаете, зовётся Сопротивлением. Ступивших на этот путь со всех сторон подстерегают опасности. Вы никогда не знаете, кто из вас искренне предан своему делу, а кто провокатор и соглядатай Смотрителей.

Но день расплаты уже близок. Ряды Сопротивления и жестокость Смотрителей растут с каждым днём. Настанет час, когда ни один обитатель Райской Долины не сможет остаться в стороне. Завоюете ли вы свою свободу, или Сопротивление будет раздавлено железной пятой владык питомника «Альфа»?



МТО: ПИТОМНИК «АЛЬФА»

Добро пожаловать в «Питомник „Альфа“». Эта книга является дополнением к настольной ролевой игре «Мутанты. Точка отсчёта», но её вполне можно использовать в качестве самостоятельной игры.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

В игре «МТО: Питомник „Альфа“» все персонажи игроков — зверомутанты, получившие в результате генетического эксперимента ряд свойственных людям черт: прямохождение, ловкие верхние конечности, речь и развитое мышление. Каждый из вас — наполовину зверь, наполовину человек, и каждый буквально разрывается между этими двумя половинами своей сущности. Зверомутанты, которых вы играете, называются персонажами игроков или героями.

Вы как игроки сами определяете, что ваши персонажи сделают, подумают или скажут, но не решаете, каков будет результат их поступков. Ваша задача как игроков — оживить своих персонажей. Они, конечно, не совсем люди, но попробуйте вообразить себя на их месте, подумайте, как бы вы поступили в той или иной ситуации? Именно персонажи игроков — главные действующие лица этой истории. Эта игра о них, их решениях и их жизни.

ВЕДУЩИЙ

Один из участников игры становится ведущим. Он описывает окружающую героев Райскую Долину и играет роли всех её обитателей, включая Смотрителей. В распоряжении ведущего для этого имеется целый ряд инструментов (про них мы расскажем далее). Сама игра по сути является диалогом между игроками и ведущим, который идёт своим чередом, пока не возникнет ситуация, исход которой не очевиден: тут в дело вступают кубики (об этом рассказано в главе 3).

Однако всегда стоит помнить, что ведущий и его игроки — не враги. Задача ведущего состоит в том, чтобы расставлять препятствия на пути персонажей к цели, подвергая их испытаниям и заставляя раскрыться и показать всё, на что они способны. К тому же власть ведущего над развитием сюжета отнюдь не безраздельна, и не ему одному решать, чем закончится ваша история, — игра существует именно для того, чтобы вы могли выяснить это вместе.

ДЕВЯТЬ ПЛЕМЁН

В этой книге содержится описание места действия и сюжета кампании под названием «Побег из Рая».

В отличие от персонажей книги «Мутанты. Точка отсчёта» персонажи книги «МТО: Питомник „Альфа“» начинают игру не в Зоне, а в затерянной высоко в неприступных горах Райской Долины. Зверомутанты Райской Долины разделены на девять племён в зависимости от своей таксономической принадлежности (об этом подробно рассказано в следующей главе).

ЧУДОВИЩА В РАЮ

Племена зверомутантов — не единственные мутировавшие животные Райской Долины. В тени её гор рыщет множество голодных чудовищ — уродливых, на первый взгляд гротескных, но от этого не менее опасных. Многие из ваших соплеменников закончили свои дни, став жертвами этих ужасных хищников. Вы не знаете, откуда они взялись; кое-кто поговаривает, что это Смотрители создали их в качестве очередного кошмарного эксперимента над зверомутантами, но, кто знает, может, они жили здесь всегда. Важно только одно: сколько бы чудовищ вы ни убили, на их место всегда придут новые. Ведущий может почитать о чудовищах в главе 9.

ИСХОД ИЗ РАЯ

Райская Долина — это тюрьма, окружённая электрическими изгородями и тщательно охраняемая таинственными Смотрителями. Они регулярно подвергают вас всевозможным странным, а подчас ещё и болезненным экспериментам. На протяжении нескольких поколений зверомутанты мечтали выбраться из Райской Долины. Одни из всех сил стремились доказать Смотрителям свою разумность, другие мечтали их уничтожить. Эта борьба и находится в центре внимания кампании «Побег из Рая». Ведущий может прочесть о ней в главе 10.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К «ТОЧКЕ ОТСЧЁТА»: ЗВЕРОМУТАНТЫ В ЗОНЕ

С окончанием кампании — если ваши герои смогут раскрыть секреты «Питомника „Альфа“» и подарить своим соплеменникам свободу — зверомутанты выберутся из Райской Долины и обретут новый дом на просторах опустошённого мира игры «Мутанты. Точка отсчёта». Начиная с этого момента вы сможете играть, применяя правила из обеих книг: немногочисленные прежде племена зверомутантов распространятся по всей Зоне, и их встреча с жителями Ковчега станет неизбежной. Будет эта встреча мирной или закончится кровопролитием — решать игрокам. Вам нужно просто выбрать, будете ли вы играть мутантов Ковчега, зверомутантов Райской Долины или смешанную группу, состоящую из представителей обоих народов. О селениях и жизни зверомутантов в Зоне ведущий может прочесть в главе 14.

ПРАВИЛА

В этой книге содержатся все правила, необходимые для игры за зверомутантов. В их основе лежат те же самые правила, что и в книге «Мутанты. Точка отсчёта»: они полностью совместимы и отличаются только некоторыми специфичными для зверомутантов деталями.

При желании ты можешь вообще опустить кампанию в Райской Долине и просто дать игрокам возможность создавать персонажей-зверомутантов. Так ты, конечно, пропустишь значительный пласт истории игрового мира, но если ты не хочешь прерывать текущую кампанию — это твоё право.

ИТАК, ЧТО ЖЕ ВЫ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ?

В отличие от кампании, представленной в книге «Мутанты. Точка отсчёта», для которой характерна максимально свободная структура, кампания из этой книги описана значительно подробнее. Ваша цель — выжить, свергнуть тиранию Смотрителей и так или иначе привести девять племён к свободе. Однако к этой цели ведёт множество путей, и вам предстоит многое совершить, прежде чем её достичь.

СРАЖАТЬСЯ ВО ИМЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ

Мечты о свободе захватывают умы зверомутантов Райской Долины. В некоторых племенах уже зреет семя недовольства, а под покровом ночной темноты всё чаще звучат слова в поддержку освободительной войны. Впрочем, пока среди зверомутантов более чем достаточно тех, кто находит сотрудничество со Смотрителями выгодным и стремится сохранить статус-кво.

Сюжет кампании «Побег из Рая» подразумевает, что ваши персонажи — члены группы зверомутантов, жаждущих свободы, и по ходу развития истории игрокам предстоит действовать и принимать решения не только за своих собственных персонажей, но и руководить стратегией всего Сопротивления. Главным инструментом этой борьбы являются операции и стратегические ходы.

ЗАЩИЩАТЬ СВОЙ АРЕАЛ

Территории племён называются ареалами — это места, где обитали многие поколения предков нынешних зверомутантов. В сердце ареалов находятся селения. Некоторые из них возведены в незапамятные времена Древней эпохи специально для зверомутантов, другие когда-то принадлежали самим Человекам. Ареалы племён описаны в главе 7, а в главе 12 содержится дополнительная информация для ведущего.

Ареалам всегда что-то угрожает. Вся Райская Долина по сути является лабораторией Смотрителей, и каждый из ареалов — полигон для их жестоких экспериментов. Время от времени на территорию племён вторгаются опасные чудовища, а иногда зверомутантам приходится иметь дело с неведомыми смертоносными феноменами, самим существованием своим попирающими законы природы. Твой ареал — это твой дом, и когда ему угрожает опасность, ты обязан его защищать.

ИССЛЕДОВАТЬ РАЙСКУЮ ДОЛИНУ

Несмотря на то что зверомутанты живут в Райской Долине на протяжении многих поколений, на её просторах то и дело появляются неизведанные уголки, будто сама природа постоянно и непрестанно изменяет самоё себя. Глубоко под поверхностью земли находится легендарный Лабиринт — сеть туннелей и залов, где под покровом тьмы в окружении смертоносных ловушек ждут отважных искателей чудодейственные артефакты. Возможно, сквозь этот Лабиринт лежит путь за пределы долины или, быть может, в логово самих Смотрителей.

ИСКАТЬ ЕДУ И ВОДУ

Райская Долина богата дичью и съедобными растениями, но это ценный ресурс, и еда не станет дожидаться, пока герои её найдут: для того чтобы прокормить себя и членов своего племени, порой приходится сражаться, иногда даже со зверомутантами из других племён. Голод и жажда в мире игры «МТО: Питомник „Альфа“» могут подстергать на каждом шагу.

БОРОТЬСЯ ЗА ВЛАСТЬ В ПЛЕМЕНИ

В каждом племени есть лидер — альфа. Когда альфа силен и мудр, члены племени подчиняются каждому его слову и защищают его ценой собственной жизни, но если альфа ошибается или демонстрирует слабость, обязательно находится тот, кто бросит ему вызов и постарается занять его место во главе племени. Схватка между альфой и претендентом может быть весьма жестокой и кровопролитной, и ни один член племени не сможет просто остаться в стороне. Кто-то поддерживает альфу, кто-то — его соперника... Что насчёт героев? Может, кто-то из них сам захочет встать во главе своего племени?



ИНСТРУМЕНТЫ ИГРЫ

Ключевым компонентом игры «МТО: Питомник „Альфа“» является твоё воображение и умение импровизировать. Ниже ты найдёшь вспомогательный инструментарий, вооружившись которым, ты сможешь превратить свой замысел в вашу общую историю.

БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Всю информацию о своём персонаже игрок должен записывать в специальную форму, которая называется бланком персонажа. Он очень похож на тот, что используется в игре «Мутанты. Точка отсчёта», и отличается от него лишь парой небольших деталей. Образец бумажного бланка персонажа ты найдёшь в конце этой книги, а его электронную версию можно бесплатно скачать с сайта «Студии 101». Подробное пошаговое руководство по созданию персонажа игрока приведено в следующей главе.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

В этой игре используется набор из 15 особых шестигранных игровых костей (или попросту кубиков) трёх разных цветов. Жёлтые называются основными кубиками, зелёные — кубиками навыка, а чёрные — кубиками снаряжения. Эти кубики нужно бросать, когда твой герой предпринимает какое-нибудь особенно сложное действие, от исхода которого, например, зависит его жизнь.

Эти кубики в точности похожи на те, которые нужны для игры «Мутанты. Точка отсчёта», и используют-

ся они практически так же. Символ  обычно означает что-нибудь хорошее. Символ  связан с пробуждением звериной половины разума твоего героя. Символ  означает, что снаряжение может сломаться. Чуть позже мы объясним, как всё это работает.

КОЛОДА ПИТОМНИКА

Колода специальных карт для игры «МТО: Питомник „Альфа“» (продаётся отдельно) содержит карты двух типов: карты даров предков и карты артефактов. Это не обязательный, но довольно полезный для игры аксессуар. Вся информация, имеющаяся на картах «Колоды Питомника», продублирована в этой книге, так что вместо того, чтобы тянуть карту, можно просто бросить кубики и обратиться к соответствующей таблице.

Карты даров предков: выбранная роль определяет, какие функции в племени выполняет твой персонаж, позволяет понять, чему он посвятил свою жизнь. Но под этой цивилизованной, человеческой маской всегда скрывается зверь, и когда зверомутанты дают ему волю, они способны творить вещи, которые и не снились их создателям, Человекам.

Эти карты представляют собой дары предков. У каждого вида зверомутантов есть ряд особых способностей, и, создавая своего персонажа, игрок должен выбрать, какой из этих особенностей будет обладать его герой. Все остальные присущие его виду способности можно будет открыть в себе по ходу игры.

Карты артефактов: на просторах Райской Долины помимо дикой природы зверомутанты могут наткнуться на странные, непостижимые предметы, которые на поверку могут оказаться чем угодно — от ужасного оружия до чудесных приспособлений, способных в мгновение ока исцелить рану, которая ещё минуту назад казалась смертельной.

Эти предметы называются артефактами. Быть может, это дело рук Смотрителей, или артефакты были в Долине всегда, но одно известно точно: артефакты встречаются крайне редко, а самые богатые их запасы хранятся в Лабиринте.

Карты артефактов работают точно так же, как и в игре «Мутанты. Точка отсчёта». Более того, карты артефактов из этих двух колод можно смешать, чтобы пользоваться ими совместно, вне зависимости от того, где происходит дело: в Зоне или Райской Долине.

КАРТА РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ

На форзаце этой книги напечатана карта Райской Долины, на которой обозначены её основные географические объекты, ареалы племён, Запретные зоны, изгороди и контрольно-пропускные пункты Смотрителей.

D6 И D66

И игрокам, и ведущим порой приходится проходить проверки, которые обозначены как d6 или d66. D6 означает, что вам нужно бросить один кубик, проигнорировать полученный ,  или  и учесть только выпавшую на кубике цифру. 2d6 означает, что кубиков должно быть два, а выпавшие на них цифры нужно сложить. 3d6 означает, что кубиков должно быть три, и т.д.

Ещё один тип «числовых» проверок — это d66. Это означает, что нужно бросить два разноцветных кубика (например, один основной и один кубик навыка), заранее указав, на каком из них выпавшая цифра будет обозначать десятки, а на каком единицы. Так ты сможешь получить результат от 11 до 66. Если добавить третий кубик (сотни), то результатом будет число в диапазоне от 111 до 666.

В отличие от Зоны в игре «Мутанты. Точка отсчёта» ландшафт Райской Долины прекрасно знаком всем её обитателям (по крайней мере, в самых общих чертах). Все обозначенные на карте объекты подробно описаны в главе 7.

Электронную копию этой карты также можно скачать на сайте «Студии 101».

КОМАНДНЫЙ И ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ СТИЛИ ИГРЫ

Как и в игре «Мутанты. Точка отсчёта», ведущему предстоит самостоятельно решать, когда фокус повествования должен охватывать всю команду, а когда концентрироваться на ком-то одном. Подобные нюансы лучше обсудить в самом начале игровой встречи, чтобы каждый знал, чего ожидать от сегодняшней игры.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ

Зверомутанты Райской Долины территориально разделены на девять племён, так что если игроки хотят играть представителей разных видов, это, скорее всего, будет означать, что они живут в разных ареалах. Это даёт ведущему прекрасную возможность создавать приключения и сюжеты, рассчитанные на конкретных героев, а игрокам — шанс полнее раскрыть своих персонажей. Персонажи игроков должны и будут иногда встречаться, но большую часть времени они будут проводить порознь.

Основной минус такого стиля состоит в том, что основной сюжет кампании может отойти на второй план, а игрокам придётся подолгу дожидаться своей очереди. Мы рекомендуем ведущему, практикующему индивидуальный стиль игры, переключаться между героями каждые 15–30 минут и позволить игрокам, чьи персонажи не задействованы в текущей сцене, помогать активному игроку советами и живо участвовать в обсуждении разворачивающихся игровых событий. Эта игра —

ИГРА БЕЗ КОЛОД

Вся информация из карт «Колоды Питомника» продублирована в этой книге. Если вы предпочитаете играть без карт, просто запишите или запомните, как работают дары предков и артефакты, доставшиеся вашим персонажам.

ПЛАН ИГРОВОЙ ВСТРЕЧИ

Конечно, события каждой игровой встречи могут отличаться, но в большинстве случаев можно придерживаться следующей последовательности действий:

1. Подготовьте бланки персонажей, кубики и (если вы пользуетесь «Колодой Питомника») карты даров предков и артефактов.
2. Пополните запас пунктов зверя каждого героя на число, равное количеству уже имеющихся у персонажа даров предков (см. главу 5).
3. Если персонажи состоят в Сопротивлении, сыграйте стратегический ход, назначьте и проведите операции (см. главу 11).
4. Время играть! Представьте себя на месте ваших персонажей и действуйте так, как поступили бы на их месте, но помните, что это игра: будьте смелее и не бойтесь идти на риск.
5. Проведите разбор полётов и распределите заработанные за встречу пункты опыта (см. стр. 24).
6. Посоветуйтесь с ведущим и решите, должны ли ваши персонажи выбрать себе новую мечту или изменить взаимоотношения друг с другом или персонажами ведущего (см. стр. 21).

ваша общая история, и получать удовольствие от неё должен каждый! Как вариант, во время индивидуальной игры игроки могут перевоплощаться в каких-нибудь персонажей ведущего.

КОМАНДНЫЙ СТИЛЬ

Если вы хотите сыграть более сплочённую группу персонажей, которые большую часть времени проводят вместе, у ведущего есть несколько способов реализации такого подхода. Вы можете использовать любой из перечисленных ниже вариантов, как по отдельности, так и в сочетании друг с другом.

Персонажи игроков — соплеменники. В этом случае персонажи игроков просто живут в одном ареале (почти как герои-мутанты в Ковчеге из игры «Мутанты. Точка отсчёта») и, скорее всего, являются сплочённой группой знакомых с самого детства друзей.

Персонажи игроков — изгой. В Райской Долине обитают зверомутанты, живущие вне племён. Они могут быть осквернёнными (см. стр. 21), попасть в опа-



лу после прихода к власти нового альфы или по той или иной причине покинуть племя добровольно. Иногда такие одиночки сбиваются в группы и селятся где-нибудь в глуши, как правило, на границе или на территории ареала соседнего племени.

Персонажи игроков — соратники по Сопротивлению. Кампания «Побег из Рая» подразумевает, что персонажи игроков будут держаться вместе, как и подобает сплочённой революционной ячейке. Конечно, в начале кампании они всего лишь симпатизируют идеям движения борцов против Смотрителей, но очень скоро им предстоит стать его непосредственными участниками.

В кампании на первый план, конечно, выходит командный стиль игры: персонажи часто собираются вместе, а группа продолжает существовать и действовать, даже если между её членами возникают конфликты. Основной минус такого подхода состоит в том, что игрокам придётся договариваться о том, куда идти и что делать дальше, а это оставляет меньше простора для раскрытия характера каждого отдельного героя.

САМЦЫ И САМКИ

Все племена Райской Долины имеют сложную и строгую социальную иерархию, но альфой может стать

кто угодно, будь то самец или самка. Так что, читая слова «игрок», «ведущий», «персонаж» или «герой», помни, что мы говорим «он» вместо «он или она» исключительно ради экономии места.

А ЧТО ТАКОЕ НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ?

Если ты добрался до этого места, не зная, что такое настольные ролевые игры, прими наши искренние поздравления! Добро пожаловать в мир чрезвычайно интересного хобби. В отличие от фильмов, книг и видеоигр настольные ролевые игры являются видом совместного творчества, опирающегося на заранее оговорённые правила, для того чтобы направлять энергию участников в нужное русло.

В случае если тебе понадобится помощь или совет, ты всегда можешь посетить «Общество друзей Мюнхгаузена» — это наш форум, на котором имеется целый раздел, посвящённый «Мутантам» и другим играм по системе правил «Точка отсчёта».

И ещё раз — добро пожаловать!





ТВОЙ ЗВЕРЬ

Зверомутант, которого ты играешь в «МТО: Питомник „Альфа“», называется персонажем игрока или героем. Твой персонаж-зверомутант — это твой аватар, твои глаза и уши в мире игры. Всё, что ты узнаёшь об игровом мире, ты видишь через призму восприятия своего персонажа, так что создавай его обдуманно. Придумай героя, который тебе нравится, героя, в шкуре которого ты бы чувствовал себя комфортно на протяжении многих игровых встреч. В этой главе процесс создания персонажа описан во всех деталях.

Игра за прямоходящих говорящих животных может быть очень забавной, и это вполне нормально, однако не стоит создавать персонажа только для того, чтобы тот был смешным. Постарайся сделать так, чтобы в характере твоего героя имелись и серьёзные черты, даже если это коротышка-енот в кепке и с бейсбольной битой в руках. Смесь юмора и суровой постапокалиптической реальности — одна из ключевых особенностей этой игры.

По ходу игры твой персонаж будет развиваться и изменяться. Он будет изучать новые навыки и улучшать уже имеющиеся при помощи пунктов опыта (см. стр. 24), но не забывай также, что может изменяться и его личность, привычки, взаимоотношения с другими персонажами и прочие параметры, которые невозможно измерить в числах и пунктах, — именно они делают твоего героя живым.

ВИД И ПЛЕМЯ

Первое, что нужно выбрать, — племя и вид зверомутанта. Всего в Райской Долине проживает девять племён (см. таблицу на стр. 20). Этот выбор позволит тебе определить:

- ❑ ключевую характеристику персонажа (см. стр. 18);
- ❑ дары предков, которые ты можешь для него выбрать;
- ❑ способ, при помощи которого твой герой сможет восстанавливать показатель инстинкта (см. главу 6).

Вид: можешь не сдерживать себя, выбирая вид своего зверомутанта — с точки зрения правил игры он имеет чисто декоративное значение. Таблица племён содержит перечень наиболее распространённых видов среди зверомутантов Райской Долины.

ПЛЕМЕНА

Зверомутанты Райской Долины разделены на девять племён, состоящих из родственных друг другу видов. Все племена (за исключением племени Лосей) проживают на отдельных территориях, которые называются ареалами. Восемь ареалов обозначены на карте Долины и описаны в главе 7.



ПЛЕМЕНА И ВИДЫ

ПЛЕМЯ	ТИПИЧНЫЕ ВИДЫ	КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
Собаки	Собаки, лисы, волки	Инстинкт
Кошки	Кошки, пумы, рыси	Ловкость
Крысы	Крысы, мыши, белки	Ловкость
Медведи	Медведи, еноты	Сила
Обезьяны	Шимпанзе, гориллы, орангутаны	Смекалка
Кролики	Кролики, зайцы	Инстинкт
Барсуки	Барсуки, росомахи, хорьки	Сила
Рептилии	Ящерицы, лягушки, жабы, черепахи	Смекалка
Лоси	Лоси, олени, карибу	Сила

РОЛЬ

У каждого члена племени есть собственная роль — функция, которую он выполняет на благо всего племени. Разделение и организация труда — наследие исчезнувшей цивилизации Человеков — одна из основных вещей, отделяющих зверомутантов от большинства других представителей царства животных. Всего зверомутантам Райской Долины известно пять ролей, и все они описаны в конце этой главы (см. стр. 28–37).

Специальные навыки: как и в игре «Мутанты. Точка отсчёта», каждой роли помимо двенадцати общих навыков присущ тринадцатый, уникальный, специальный навык. О навыках рассказано в главе 3.

РОЛИ В ЗОНЕ

Когда зверомутанты появляются в Зоне, они приносят с собой свои знания и свою культуру и, без сомнения, сами могут многому научиться у мутантов, так что все тринадцать ролей (восемь из книги «Мутанты. Точка отсчёта» и пять из книги «МТО: Питомник „Альфа“») со временем станут доступны всем цивилизованным обитателям Зоны. С нюансами появления зверомутантов на просторах Зоны ведущий сможет ознакомиться в главе 14.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Процесс создания персонажа подробно описан в этой главе, и приведённый ниже текст — это лишь руководство к действию. Возьми бланк персонажа и действуй по списку:

1. Выбери племя и вид зверомутанта.
2. Выбери роль.
3. Опиши внешность.
4. Выбери имя.
5. Выбери возраст.
6. Распредели пункты характеристик.
7. Распредели пункты навыков.
8. Выбери достоинство.
9. Выбери два дара предков.
10. Определи ранг.
11. Обозначь взаимоотношения с персонажами других игроков и ведущего.
12. Выбери мечту.
13. Выбери снаряжение.
14. Опиши свою берлогу.

ПРИМЕР

Игрок Дмитрий хочет создать своего первого персонажа. Он решает сыграть крысу-собирателя.

ЛАБОРАТОРНЫЕ ИМЕНА

Выбор племени может повлиять на имя твоего персонажа. Во времена Древних Человеки называли лабораторных животных в честь прославленных людей, но для зверомутантов эти имена давным-давно утратили свой первоначальный смысл. Чтобы отличать зверей с одинаковыми именами, им также присваивался двузначный индекс. Традиция давать своим детям «лабораторные» имена сохранилась и по сей день.

Собаки носят имена космонавтов, планет и их спутников. Примеры: Гагарин 17, Лайка 09, Олдрин 53, Терешкова 72, Спутник 18, Ио 54.

Кошки носят древнеримские имена. Примеры: Кассий 09, Октавия 15, Агриппа 37, Луцилла 12, Флавия 97, Август 84.

Крысы носят имена знаменитых композиторов. Примеры: Вивальди 67, Моцарт 44, Мендельсон 33, Рахманинов 83, Бетховен 99, Шуман 27.

Медведи носят имена деятелей кино. Примеры: Трюффо 19, Богарт 76, Гарбо 07, Бергман 45, Эйзенштейн 33, Хепберн 61.

Обезьяны носят имена знаменитых учёных. Примеры: Ньютон 23, Кюри 88, Эйнштейн 97, Бор 12, Оппенгеймер 51, Ковалевская 39.

Кролики носят имена футболистов и звёзд летних видов спорта. Примеры: Рональдо 90, Тотти 12, Пеле 49, Златан 18, Болт 96, Шарапова 42.

Барсуки носят имена хоккеистов и звёзд зимних видов спорта. Примеры: Крутов 85, Сальминг 50, Гретцки 15, Бьёрген 11, Бьёрндален 51, Лазутина 29.

Рептилии носят имена знаменитых певцов и музыкантов. Примеры: Пиаф 12, Элвис 48, Долли 89, Паваротти 15, Бьорк 06, Хэтфилд 86.

Лоси носят имена поэтов и писателей. Примеры: Мильтон 65, Шелли 12, Йейтс 98, По 87, Стивенсон 76, Янссон 38.

РЕВОЛЮЦИОННЫЕ КЛИЧКИ

Некоторые члены Сопротивления отказываются от традиционных лабораторных имён, считая их именами рабов, ещё одним клеймом тирании Смотрителей. Они втайне называют друг друга революционными кличками, чаще всего отражающими одну из характерных черт зверомутанта.

Если хочешь, можешь выбрать своему персонажу революционную кличку уже на старте, а можешь подождать и наречь его уже в процессе игры.

Примеры: Большая Лапа, Зелёный Глаз, Быстрые Ноги, Острый Коготь, Сломанный Клык, Пятнистая Шкура.

ПРИМЕР

Дмитрий решает назвать свою крысу Сальери 67 и начать игру без революционной клички.

ВНЕШНИЙ ВИД

Ты можешь описать цвет шкуры своего зверомутанта, черты его внешности и одежду в специально предназначенном для этого разделе бланка персонажа. Цвет шкуры может быть любым, и зависит он только от вида, к которому принадлежит твой зверомутант. В описании каждой роли также указаны варианты того, как он может выглядеть и одеваться: можешь выбрать один или несколько предложенных вариантов или придумать на их основе что-нибудь своё (эти параметры твоего персонажа являются исключительно декоративными и не влияют на игровой баланс).

ВОЗРАСТ

Никто из обитателей Райской Долины (за исключением, быть может, Смотрителей) не ведёт точного летоисчисления, и, соответственно, вряд ли кто-то сможет сказать, сколько твоему зверомутанту лет. Однако возраст твоего персонажа имеет значение. Выбери возрастную группу, к которой принадлежит твой герой: подросток, взрослый или старейшина, и запиши её в бланк персонажа.

Подростки стремятся познавать окружающий мир, сражаться и доказывать всем вокруг и самим себе свою удаль и состоятельность. Подростки сильны, быстры разумом и телом, но не обладают опытом и знаниями своих более взрослых соплеменников.

Взрослые зверомутанты находятся на пике своей формы. Возможно, они сами уже являются родителями или готовятся ими стать. У взрослых нет прежнего юношеского задора и сноровки, но они компенсируют их более солидным багажом опыта и знаний.

Старейшины благодаря своему опыту и недюжинной удаче за долгие годы жизни в Райской Долине повстречали немало чудовищ, повидали массу необъяснимых природных феноменов, вытерпели множество безумных капризов Смотрителей и по праву заслужили уважение своих соплеменников.

Выбранный возраст отразится на количестве пунктов характеристик и навыков твоего персонажа и на показателе его ранга в сообществе зверомутантов. Обо всём этом рассказано далее.

ПРИМЕР

Дмитрий решает, что Сальери 67 будет взрослым.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Как и в игре «Мутанты. Точка отсчёта», в «МТО: Питомник „Альфа“» у твоего персонажа есть характеристики — его природные физические и умственные данные. Значение любой из характеристик оценивается по шкале от 1 до 5, и чем это значение выше, тем лучше. Три характеристики (телосложение, ловкость и смекалка) полностью соответствуют аналогичным характеристикам из игры «Мутанты. Точка отсчёта», но четвёртая характеристика — инстинкт — есть только у зверомутантов.

Характеристики используются для проверок, определяющих успешность самых важных и рискованных действий персонажа. Значение характеристики может уменьшаться, когда персонаж получает различные виды повреждений. Если значение любой характеристики опускается до 0, персонаж становится небоеспособным. Подробнее о получении и лечении повреждений рассказано в главе 6.

Начальное значение любой характеристики равно нулю. Создавая персонажа, ты должен распределить все имеющиеся у тебя пункты характеристик (количество которых определяется возрастом героя) в пределах от 2 до 4 пунктов на каждую. Единственное исключение — ключевая для выбранной роли или племени характеристика: в неё можно вложить до 5 пунктов.

ВОЗРАСТ	ПУНКТЫ ХАРАКТЕРИСТИК
Подросток	15
Взрослый	14
Старейшина	13

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Сочетание грубой физической силы и выносливости. Снижается из-за урона, восстанавливается едой.

ЛОВКОСТЬ

Координация движений и моторика тела. Снижается из-за усталости, восстанавливается водой.

СМЕКАЛКА

Интеллект, внимание и изобретательность. Снижается из-за смятения, восстанавливается крепким сном.

ИНСТИНКТ

Дикая звериная внушительность и способность использовать безмолвный язык тела. Снижается из-за стресса, восстанавливается проявлением звериных повадок — подсознательного поведения, присущего всем зверомутантам выбранного племени (см. стр. 80).

ПРИМЕР

Дмитрий распределяет 14 пунктов характеристик Сальери следующим образом: в телосложение он вкладывает 2 пункта, в ловкость — 5, в смекалку — 4 и в инстинкт — 3. Дмитрий имеет право вложить в ловкость 5 пунктов, поскольку это ключевая характеристика для всего племени Крыс. Если бы Дмитрий захотел, то вместо ловкости он мог бы вложить 5 пунктов в смекалку, поскольку это ключевая характеристика для любого собирателя.

НАВЫКИ

Навыки — это то, чему твой герой научился за годы жизни в Райской Долине. Существует двенадцать общих навыков, которые могут освоить все мутанты, также каждой из пяти ролей соответствует уникальный специальный навык.

Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от 0 до 5. Любой персонаж может пользоваться любым общим навыком, даже если его значение равно 0. Специальным навыком можно воспользоваться, только если его значение выше 0. О навыках и о том, как они работают, рассказано в главе 3.

Начальное значение любого навыка равно нулю. Создавая персонажа, ты должен распределить все имеющиеся у тебя пункты навыков, количество которых определяется возрастом героя. Ты можешь вложить до 3 пунктов в любой доступный твоему персонажу навык и обязан вложить хотя бы 1 пункт в специальный навык, соответствующий выбранной тобой роли. Помни, что значения навыков можно повышать в процессе игры.

ВОЗРАСТ	ПУНКТЫ НАВЫКОВ
Подросток	8
Взрослый	10
Старейшина	12



ПЛЕМЕНА И ДАРЫ ПРЕДКОВ

Эта таблица содержит перечень даров предков, доступных зверомутантам каждого из девяти племён.

Собаки	Быстрые ноги, густой мех, клещ, охотничий инстинкт, хвост, хищник
Кошки	Бесшумный, быстрая реакция, быстрые ноги, ночной зверь, охотничий инстинкт, хищник, хвост, цепкие пальцы
Крысы	Бесшумный, копатель, маленький, ночной зверь, стремительное бегство, травоядный, хвост, цепкие пальцы, шестое чувство
Медведи	Быстрые ноги, великан, густой мех, травоядный, хищник
Обезьяны	Быстрые ноги, великан, густой мех, клещ, прыгун, травоядный, цепкие пальцы
Кролики	Быстрая реакция, быстрые ноги, копатель, маленький, прыгун, травоядный, стремительное бегство, шестое чувство
Барсуки	Копатель, маленький, охотничий инстинкт, хищник, шестое чувство
Рептилии	Амфибия, быстрая реакция, охотничий инстинкт, природная броня, прыгун, хвост, ядовитый укус
Лоси	Быстрые ноги, великан, рога, стремительное бегство, травоядный

ПРИМЕР

Дмитрий вкладывает 3 пункта навыков в соби-
рательство, по 2 в проицательность и доминирова-
ние и по 1 в проворство, знание природы и лечение.

ДОСТОИНСТВА

В книге «МТО: Питомник „Альфа“» имеется собствен-
ный перечень достоинств. Сами достоинства — это
свойства, трюки и способности, которые дают тебе пре-
имущество перед другими персонажами, в том числе
за счёт возможности иначе использовать имеющиеся
у твоего героя навыки.

Когда зверомутанты Райской Долины добиваются
до Зоны, они получают возможность приобрести до-
стоинства из книги «Мутанты. Точка отсчёта», а мутан-
ты Ковчега — достоинства, описанные в главе 4 этой
книги.

В начале игры ты выбираешь одно достоинство
из трёх, соответствующих роли твоего персонажа.
В процессе игры у тебя будет возможность получить
новые достоинства, причём не только те, что доступ-
ны вначале.

ДАРЫ ПРЕДКОВ

Самое большое отличие зверомутантов от людей
(и простых мутантов) — это дары предков. Дары —
это способности, которые отражают дикую, звери-
ную часть твоего персонажа, внутренний голос, кото-
рый не в силах заглушить ни сам герой, ни все усилия
Смотрителей. Именно эти дары наделяют зверомутан-
тов всевозможными сверхчеловеческими способно-
стями.

При создании персонажа ты должен выбрать два дара
предков из перечня, соответствующего племени твое-
го зверомутанта (см. таблицу выше).

Новые дары: по ходу игры персонаж может полу-
чать новые дары предков (см. стр. 24). Зверомутант
ни при каких обстоятельствах не может получить дар,
которого нет в перечне, соответствующем его племени.

КАРТЫ ДАРОВ

«Колода Питомника» (продаётся отдельно) содержит
карты с описанием всех имеющихся в игре даров пред-
ков. Каждая карта вкратце описывает правила рабо-
ты одного из даров. Используй их в качестве памяток
для игроков, у персонажей которых имеются соответ-
ствующие дары.

ПУНКТЫ ЗВЕРЯ

Чтобы активировать дар, персонаж должен потра-
тить минимум один из имеющихся у него пунктов зве-
ря. Когда запас пунктов зверя исчерпывается, персо-
наж теряет возможность пользоваться дарами предков.
Как и в случае с мутациями в игре «Мутанты. Точка
отсчёта», провала при активации дара быть не может.
Если герой тратит пункты зверя, дар обязательно сра-
батывает, просто в некоторых случаях это явление мо-
гут сопровождать непредсказуемые побочные эффек-
ты: если зверь получает свободу, его сложно загнать
обратно в клетку (см. стр. 61).

- ❑ В начале каждой игровой встречи запас пунктов зве-
ря у каждого героя пополняется на число, равное ко-
личеству уже имеющихся у персонажа даров предков.
- ❑ Ты можешь получить больше пунктов зверя, если
предпримешь рискованную проверку (см. стр. 40).

- Максимально возможный запас пунктов зверя равен 10.

ПРИМЕР

Дмитрий выбирает для Сальери 67 дары предков «стремительное бегство» и «маленький».

РАНГ

Ещё одно отличие зверомутантов от жителей Ковчега — это строгая и чёткая племенная иерархия. Знание о том, кто стоит в этой иерархии выше и ниже тебя (и насколько), является естественной и необходимой частью жизни любого зверомутанта. Если персонаж бросает вызов вышестоящему зверомутанту, он должен быть абсолютно уверен в победе — в противном случае его ожидает изгнание или даже смерть.

Ранг — это показатель, который оценивается по шкале от 0 и выше. Ранг используется в социальных конфликтах с другими зверомутантами; подробнее об этом рассказано в главе 6. Обрати внимание, что ранг твоего персонажа может изменяться по ходу игры (см. стр. 25).

МУТАЦИИ И ОСКВЕРНЁННЫЕ

Порой в Райской Долине рождаются зверомутанты с удивительными физическими уродствами и невероятными сверхъестественными способностями. Это может быть кролик с жабрами или крыса, способная поджигать предметы силой мысли. Жители Долины называют таких зверомутантов осквернёнными и относятся к ним с большим подозрением и нескрываемым недоверием. Эти отклонения принято считать последствиями экспериментов Смотрителей, а осквернённых зверомутантов обычно изгоняют или вынуждают уйти в изгнание самостоятельно. Жить осквернённым приходится в глуши, в одиночестве — иногда даже за пределами ареала родного племени.

С точки зрения правил осквернённые зверомутанты помимо даров предков обладают мутациями, описанными в книге «Мутанты. Точка отсчёта». Имея доступ к этой книге, любой игрок при желании сможет сыграть осквернённого — при создании такой персонаж вместо одного из даров предков получает одну случайную мутацию. О том, как сочетаются эти способности, написано в главе 5.

НАЧАЛЬНЫЙ РАНГ

Начальное значение ранга твоего зверомутанта определяется его возрастом и выбранной ролью.

Подросток	2
Взрослый	4
Старейшина	6
Шаман	+3
Воин	+2
Лекарь	+1
Охотник	+0
Собиратель	-1
Осквернённый	-2

ПРИМЕР

Сальери 67 — взрослый зверомутант-собиратель, так что в начале игры он получает ранг 3 (4-1).

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ И МЕЧТЫ

Все зверомутанты, даже нелюдимые Медведи, — социальные существа, и внутри племени у каждого из них есть как друзья, так и враги. Племя — это твой дом, залог твоей безопасности, но ты не просто зверь — ты ещё и человек, и у этой твоей половины, как у любого человека, есть цели и мечты.

Племя, взаимоотношения и мечты — это источник ценных пунктов опыта (см. стр. 24) и не менее ценных сюжетных зацепок для ведущего.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ

Создавая своего персонажа, игрок должен указать, в каких отношениях его герой состоит с персонажами других игроков (одного короткого предложения на каждого из них будет вполне достаточно). Каждая роль подразумевает свой собственный набор вариантов таких взаимоотношений; ты можешь воспользоваться ими или придумать на их основе свои собственные (не стесняйся советоваться с ведущим и другими игроками).

Друг: определившись с взаимоотношениями между героями, назначь одного из них лучшим другом твоего героя. Поставь отметку в клетке «Друг» напротив имени этого персонажа в бланке.

ПОТОМСТВО

В отличие от мутантов Ковчега из игры «Мутанты. Точка отсчёта» зверомутанты не стерильны, так что каждый год в племенах рождается множество маленьких зверёнышей. Впрочем, никаких особенных семейных традиций, характерных для привычного нам человеческого общества, среди зверомутантов не существует. У самок зверомутантов раз или два в году начинается течка, которая (при обоюдном желании самца и самки) заканчивается зачатием и вынашиванием потомства. Выращивают детёнышей коллективно, и старейшины играют в этом процессе немаловажную роль.

ждая роль подразумевает свой набор вариантов таких взаимоотношений; ты можешь воспользоваться ими или придумать на их основе собственные (можешь предварительно посоветоваться с ведущим и другими игроками).

МЕЧТА

Наконец, нужно выбрать для твоего персонажа мечту — что-то, чего он желает сильнее всего на свете. Как и в случае с взаимоотношениями, каждой роли соответствует собственный набор таких желаний; ты можешь воспользоваться ими или придумать на их основе свои (не стесняйся советоваться с ведущим и другими игроками).

ИЗМЕНЕНИЕ МЕЧТЫ И ВЗАИМООТНОШЕНИЙ

По ходу игры могут произойти события, которые кардинально изменят твоего персонажа. Взаимоотношения с другими героями и персонажами ведущего, мечты — всё это может измениться. В конце игровой встречи, после того как все получают причитающиеся им пункты опыта, ты можешь изменить эти параметры своего персонажа по собственному усмотрению.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Затем игрок должен выбрать двух персонажей ведущего, с которыми его героя связывают особенно сильные взаимоотношения: одному из них герой должен покровительствовать, а другого ненавидеть. Ка-



ТВОЁ СНАРЯЖЕНИЕ

Ещё одна черта, отличающая зверомутантов от животных, — это личное имущество. Видимо, человеческое желание обладать тем, что принадлежит тебе и только тебе, оказалось слишком сильным.

Племена зверомутантов активно торгуют друг с другом (об этом рассказано в главе 7) — еда, одежда, оружие и артефакты Древнего мира пользуются в Райской Долине неизменным спросом.

Все имеющиеся у героя предметы нужно записывать в раздел «Снаряжение» бланка персонажа. Большинство предметов — это средние предметы, которые занимают одну строчку. Помни, что если предмет не записан в бланке персонажа, значит, его у персонажа нет: он где-то оставил его, потерял или забыл, и виноват в этом только он сам.

Начальное снаряжение: в описании каждой роли указано, с каким оружием и каким запасом еды и воды ты начинаешь игру.

Еда и вода: один раз в сутки персонаж должен потреблять одну порцию еды и выпивать одну порцию воды, иначе неприятные последствия не заставят себя ждать (см. стр. 83).

НАГРУЗКА

Количество доступных строк для записи имеющихся у персонажа вещей равно удвоенному значению его телосложения. Обрати внимание, что полученные персонажем повреждения не влияют на его грузоподъемность.

ТЯЖЁЛЫЕ И ЛЁГКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Массивные или громоздкие предметы носить с собой намного труднее; такие предметы называются тяжёлыми и занимают как минимум две строки. Также существуют лёгкие предметы, которые занимают только половину строки (т.е. в одну строку умещается целых два лёгких предмета).

ЕДА И ВОДА

Четыре порции еды или воды считаются одним средним предметом. Одна или две порции считаются лёгким предметом. Это означает, что четыре порции еды или воды занимают одну строчку, а один или два — половину (т.е. в ту же строку можно записать ещё один лёгкий предмет).

МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Самые мелкие предметы называются маленькими. Они настолько невелики по сравнению с осталь-

ными предметами снаряжения, что их вес и размер можно попросту не учитывать. Как правило, предмет считается маленьким, если его можно спрятать в кулаке. Обрати внимание, что маленькие предметы, несмотря на то что они не занимают строк в перечне снаряжения и практически ничего не весят, тоже нужно записывать в бланк персонажа — специально для них и предусмотрен раздел «Маленькие предметы».

БОЕПРИПАСЫ

Чтобы стрелять, нужны боеприпасы. Для пращей — камни, для луков и арбалетов — стрелы, а для огнестрельного оружия Человеков — патроны. Каждый патрон, камень или стрела в отдельности считается маленьким предметом, но кучка более чем из 10 боеприпасов уже считается лёгким предметом, более чем из 20 — средним, а более чем из 40 — тяжёлым.

ПЕРЕГРУЗ

При желании персонаж какое-то время может нести больше, чем позволяет его телосложение, но каждый раз, когда перегруженный герой пытается переместиться на любое хоть сколько-нибудь значительное расстояние, он должен проходить проверку выносливости (см. стр. 45). Это же правило применяется, когда персонаж тащит на себе что-нибудь особенно тяжёлое (например, небоеспособного товарища). При провале проверки твоему герою придётся либо остаться на месте, либо бросить лишний груз.

ТВОЯ БЕРЛОГА

Последнее, что нужно сделать при создании персонажа, — парой небольших предложений описать его берлогу, жилище, в котором он проводит время и отдыхает между приключениями. Реши, как она выглядит и где находится, и запиши всё в бланк персонажа, в раздел «Моя берлога». Туда же следует записать припрятанное в берлоге снаряжение, еду, воду и боеприпасы. Ещё раз напоминаем: если предмет не записан в бланке персонажа, значит, его у персонажа нет: он где-то оставил его, потерял или забыл, и виноват в этом только он сам.

Твой персонаж может делить свою берлогу с другими героями или персонажами ведущего — если, конечно, он им доверяет.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Жизнь в Райской Долине наполнена трудностями, и если они не погубят твоего героя, он обязательно получит шанс измениться и узнать что-нибудь новое.



НОВЫЕ ДАРЫ ПРЕДКОВ

Каждый раз, когда твой персонаж активирует дар предков, есть небольшая вероятность, что внутренний зверь возьмёт над ним верх (подробнее об этом рассказано в главе 5). Это означает, что, вызывая к дарам предков, игрок рискует на некоторое время (а может, и навсегда) утратить контроль над своим персонажем. Однако каждый раз, когда зверь обретает свободу, зверомутант получает шанс пробудить одну из своих латентных звериных способностей — обрести новый дар предков своего племени (см. стр. 20).

Четыре дара: у зверомутанта не может быть больше четырёх даров предков. Получив четвёртый дар, персонаж-зверомутант перестаёт получать новые дары и до конца жизни пользуется имеющимися четырьмя.

Мутации: если персонаж осквернён, он также может получать мутации по правилам из книги «Мутанты. Точка отсчёта». Однако даже в этом случае суммарное количество мутаций и даров предков всё равно не может превышать четырёх. Получив четвёртую сверхъестественную способность, персонаж-зверомутант перестаёт получать новые дары предков, а вместо новых мутаций получает только неизлечимые повреждения. Дары предков никогда не меняются и не исчезают.

ПУНКТЫ ОПЫТА

Взращённое Человеками сознание зверомутантов наделено чрезвычайно развитой способностью к обучению и запоминанию. Объём обрётённых персонажем знаний измеряется в пунктах опыта. Он получает их в конце каждой игровой встречи. По окончании игровой встречи обсудите пережитые вашими героями события и ответьте на приведённые ниже вопросы. За каждый ответ «да» персонаж получает по 1 пункту опыта.

- ❑ Ты принимал участие в игре? (Да, каждый получает по 1 пункту опыта просто за участие.)
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради племени?
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради Сопротивления?
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради друга (см. стр. 21)?
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради персонажа ведущего, которого защищаешь?

- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь из-за вражды с персонажем ведущего, которого не навидишь?
- ❑ Ты рискнул или пожертвовал чем-нибудь ради своей мечты?

Окончательное решение о том, сколько пунктов опыта получают персонажи, остаётся за ведущим, но своё мнение на этот счёт имеет право высказать каждый игрок. Отметь полученные пункты опыта в клетках графы «Опыт» в бланке персонажа.

ИЗМЕНЕНИЕ РАНГА

Действия зверомутанта могут повлиять на его ранг в иерархии племени. По окончании игровой встречи ответь на эти вопросы и увеличь ранг своего персонажа на один пункт за каждый ответ «да».

- ❑ Ты победил в социальном конфликте против зверомутанта, ранг которого выше твоего?
- ❑ Ты рискнул жизнью ради племени?

Затем ответь ещё на два вопроса и уменьши ранг своего персонажа на один пункт за каждый ответ «да».

- ❑ Ты проиграл в социальном конфликте против зверомутанта, ранг которого ниже твоего?
- ❑ Ты каким-нибудь образом подвёл своё племя?

Чтобы ранг изменился, о твоих действиях должно узнать всё племя: если никто не знает о том, что ты сделал, твой ранг останется прежним.

Если одни твои действия повышают твой ранг, а другие уменьшают, значение ранга остаётся прежним.

ИЗУЧЕНИЕ НАВЫКОВ И ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТОИНСТВ

Накопив 5 пунктов опыта, можно потратить их на развитие персонажа: приобрести новое достоинство или увеличить на единицу значение любого доступного навыка: общего (в том числе того, значение которого равно 0) или присущего роли персонажа специального навыка (специальные навыки других ролей недоступны). Помни также, что максимально возможное значение навыка равно 5.

Получая достоинство, ты можешь выбрать либо общее достоинство (см. главу 4), либо достоинство, присущее роли твоего персонажа (достоинства, присущие другим ролям, недоступны).

Определившись с развитием героя, сотри потраченные пункты опыта из бланка персонажа и начинай копить заново. Накопив достаточно пунктов опыта, можешь потратить их сразу же или приберечь на потом: полученный опыт никуда не исчезнет.

НОВЫЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЯ И МЕЧТЫ

После того как с пунктами опыта покончено, ты при желании можешь посоветоваться с товарищами и изменить мечту своего персонажа и его взаимоотношения с персонажами ведущего и других игроков.



ПИТОМНИК «АЛЬФА»

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

Характеристики		
Телосложение	2	Урон ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ловкость	5	Усталость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Смекалка	4	Смятение ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Инстинкт	3	Стресс ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Состояния	
Голод ☐	Жажда ☐
Недосыпание ☐	Переохлаждение ☐
Травмы:	

Навыки	
Выносливость (телосложение)	☐
Сила (телосложение)	☐
Драка (телосложение)	☐
Скрытность (ловкость)	☐
Проворство (ловкость)	1
Стрельба (ловкость)	☐
Наблюдательность (смекалка)	☐
Понимание (смекалка)	☐
Знание природы (смекалка)	1
Проницательность (инстинкт)	2
Доминирование (инстинкт)	2
Лечение (инстинкт)	1
Собирательство (смекалка)	3
	☐
	☐
	☐

Гиль
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Имя: Салери 67	Роль: собиратель	Возраст: взрослый
Племя: Криси	Вид: криси	Ранг: 3

Внешний вид
Шкура: гёрная, грязная шерсть
Лицо: нервное, взволнованное
Тело: костлявый, коротышка
Одежда: дождевик с капюшоном

Снаряжение
1 Дубина
2 Вода, 4 порции
3 Еда, 3 порции
4
5
6
7
8
9
10
Боеприпасы:

Оружие	Качество	Урон	Дистанция	Свойства
Дубина	+2	1	Нулевая	

Взаимоотношения	Друг
№1 Хотел стациить мои вещи	*
№2 Говорит, что я вояка. Врёт. Наверное	☐
№3 Думаешь, что можешь указывать мне, что делать	☐
№4	☐
Я ненавижу: собирателя Амбигони 41, который крадёт мои вещи. Наверное	
Я защищаю: шамана Бетховена 8, который когда-нибудь обязательно предскажет мою великую судьбу	
Моя мечта: найти артефакт, который повергнет в трепет всё племя	

Достоинства
Схрон

Дары предков
Стремительное бегство
Маленький

Пункты зверя
* ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Броня	Класс защиты

ПИТОМНИК «АЛЬФА»

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

Те, кого я знаю	Роль	Примечания
Вивальди 22	Воин	
Бетховен 8	Маман	

Моя берлога

Описание: *делю тесную комнатёнку в Крисинном*
Замке с 11 братьями и сёстрами

Спрятанное имущество:

Прочее:

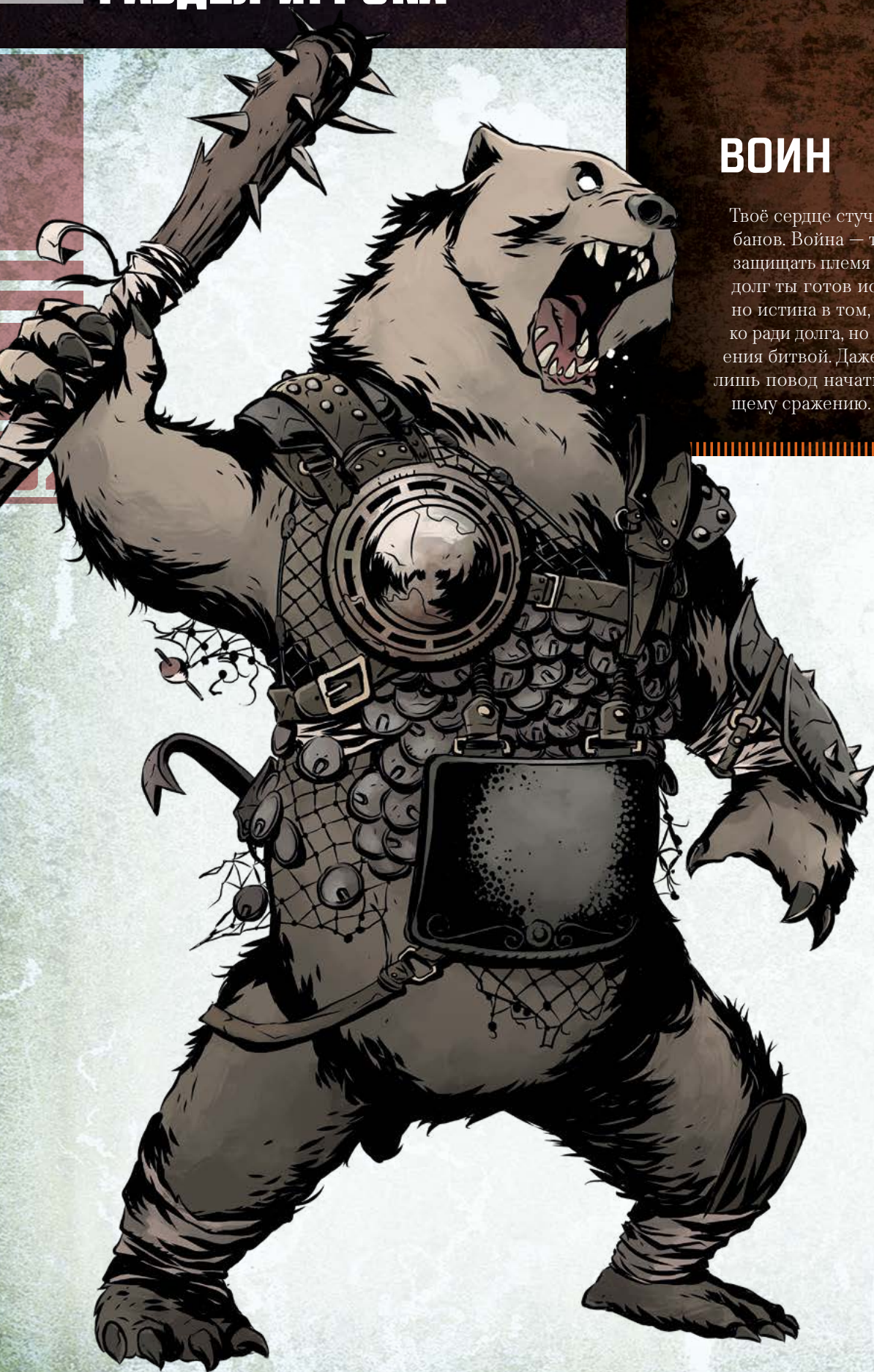
Маленькие предметы

Заметки

©2014, FRIA LIGAN

©2020, STUDIO 101

РАЗРЕШАЕТСЯ СОЗДАНИЕ КОПИЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЛИЧНЫХ ЦЕЛЯХ



ВОИН

Твоё сердце стучит в ритме боевых барабанов. Война — твоя жизнь. Твой долг — защищать племя от любых врагов, и этот долг ты готов исполнить любой ценой, но истина в том, что живёшь ты не только ради долга, но и ради сладостного упоения битвой. Даже победа для тебя — это лишь повод начать готовиться к следующему сражению. Ты — воин.

Ключевая характеристика: телосложение.

Специальный навык: оценка противника.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** настороженный взгляд, тяжёлый взгляд, пустой взгляд, шрамы, боевая раскраска.
- ☐ **Тело:** могучие мышцы, гибкий, жилистый, рослый, коренастый.
- ☐ **Одежда:** камуфляжная куртка, военная форма, офицерская фуражка, хоккейный нагрудник, хоккейная маска.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ **Боевое искусство**
- ☐ **Каменная стена**
- ☐ **Оружейник**

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... — слабое звено. Пожалуй, стоит привить ему/ей немного дисциплины.
- ... много раз сражался/сражалась с тобой бок о бок и заслужил/заслужила твоё уважение.
- ... много раз спасал/спасала тебя от верной смерти. Сумеешь ли ты когда-нибудь вернуть этот долг?
- ... внушает тебе смутное беспокойство: никогда не угадаешь, что придёт ему/ей в голову в следующий момент.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё. Подходящее имя выбери самостоятельно.

Ты ненавидишь:

- ☐ Воина Он/она побил/побила тебя в честном бою.
- ☐ Шамана Он/она пророчит тебе смерть перед каждой битвой.
- ☐ Лекаря Он/она не сумел/не сумела спасти твоего друга.

Ты защищаешь:

- ☐ Лекаря Он/она много раз спасал/спасала твою жизнь.
- ☐ Старейшину Ты многим ему/ей обязан/обязана.
- ☐ Воина Он/она твой верный товарищ, всегда готовый прийти на помощь.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Встретить достойного соперника и одолеть его.
- ☐ Спасти своё племя от смертельной опасности.
- ☐ Раздобыть древнее оружие Человеков и научиться им пользоваться.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с 2d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери два предмета: мачете, шипованная дубина, топор (тяжёлый предмет) или кувалда (тяжёлый предмет).

Выбери один артефакт: хоккейный нагрудник или хоккейная маска.

ЛЕКАРЬ

Жизнь в постапокалиптическом мире наполнена болью и страданиями. Твоё призвание — облегчать эти страдания, давая страждущим шанс жить и сражаться дальше. Ты не бежишь от опасности — ты готов рисковать собственной жизнью, чтобы спасти жизни других. Ты — лекарь.



Ключевая характеристика: инстинкт.

Специальный навык: зельеварение.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** дружелюбный взгляд, отрешённый взгляд, слезящиеся глаза, шрамы, надетый на шею стетоскоп.
- ☐ **Тело:** сутулый, худощавый, толстяк, коротышка, хромой.
- ☐ **Одежда:** заношенный врачебный халат, налобное зеркальце, сумка с красным крестом.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ **Мозговед**
- ☐ **Самогонщик**
- ☐ **Хирург**

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... постоянно ввязывается в неприятности, и тебе всё время приходится его/её выручать.
- ... не стоит твоих усилий. Возможно, когда-нибудь его травма... окажется слишком серьёзной.
- ... отказывается принимать твою помощь. Идиот/идiotка.
- ... постоянно требует твоего внимания, а ведь он/она — не единственный твой пациент.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё. Подходящее имя выбери самостоятельно.

Ты ненавидишь:

- ☐ **Лекаря** Он/она считает тебя жалким дилетантом.
- ☐ **Воина** Он/она постоянно пользуется твоими услугами, но ни разу тебя даже не поблагодарил/поблагодарила.
- ☐ **Собирателя** Он/она видел/видела, как ты украдкой пробуешь медицинский спирт.

Ты защищаешь:

- ☐ **...,** своего детёныша, самое дорогое тебе существо.
- ☐ **Альфю** Благополучие всего племени зависит от него/неё.
- ☐ **Собирателя** Он/она регулярно снабжает тебя целебными травами.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Постичь все тайны целительского искусства Древнего мира.
- ☐ Спасти жизнь вожака и стать героем.
- ☐ Изменить жизнь к лучшему.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Выбери один предмет: нож (лёгкий предмет) или праща (лёгкий предмет).

ОХОТНИК

Дикая природа — твой родной дом. Леса и болота, заводи и озёра — только там ты способен обрести покой и отдохнуть от болтовни своих соплеменников. Они твердят, что природа опасна, что она — само зло, да ты и сам успел повидать немало чудовищ, что бродят по землям Райской Долины, но, в отличие от прочих, ты прекрасно знаешь, как выслеживать дичь, как оставаться незамеченным и как убивать. Против добычи, которую ты приносишь племени, ещё никто не возражал. Ты — охотник.



Ключевая характеристика: ловкость.

Специальный навык: охота.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** пристальный взгляд, отрешённый взгляд, обветренная кожа, шрамы, ожерелье из трофеев.
- ☐ **Тело:** приземистый, нескладный, костлявый, гибкий, коротышка.
- ☐ **Одежда:** засаленный пуховик, дождевик с капюшоном, камуфляжная куртка, лыжная шапочка, рюкзак.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ **Зверолов**
- ☐ **Кожевенник**
- ☐ **Лучник**

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ... постоянно шумит. Если это не прекратится, ты когда-нибудь заткнёшь его/её самостоятельно. И навсегда.
- ... — тот ещё проглот. Готов/готова сожрать всё, что ты приносишь с охоты.
- ... — надёжный товарищ, на которого можно смело положиться даже в самой дикой пустоши.
- ... считает себя лучшим/лучшей из зверомутантов. Добром это не закончится.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё. Подходящее имя выбери самостоятельно.

Ты ненавидишь:

- ☐ Охотника Он/она постоянно приносит больше добычи, чем ты.
- ☐ Альфу Он/она постоянно присваивает себе твою добычу.
- ☐ Собирателя Он/она постоянно рыщет по твоим уголкам, распуская добычу.

Ты защищаешь:

- ☐ ..., своего младшего детёныша, настоящий магнит для неприятностей.
- ☐ Охотника Он/она защищает тебя, а ты защищаешь его/её.
- ☐ Шамана Он/она всегда точно знает, где искать лучшую добычу.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Добыть жукорога или другое гигантское чудовище.
- ☐ Покинуть ареал племени и свободно бродить где вздумается.
- ☐ Сделать так, чтобы твои соплеменники больше никогда не знали голода.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 порциями еды и 2d6 порциями воды.

Выбери два предмета: нож (лёгкий предмет), копьё, праща (лёгкий предмет) или лук (и d6 стрел).

СОБИРАТЕЛЬ

Мусор? Это не мусор! Куда бы ты ни пошёл, ты таскаешь с собой рюкзак или тележку, доверху набитую всевозможным утилем — твоей коллекцией сокровищ потерянного мира Человеков. Пусть соплеменники смеются над тобой и плетут за глаза всякие небылицы: тебе нет до их слов никакого дела. Однажды, когда они окажутся в беде, нужная вещь, которая всех выручит, найдётся именно у тебя. Ты — собиратель.



Ключевая характеристика: смекалка.

Специальный навык: собирательство.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** изучающий взгляд, бегающие глаза, шмыгающий нос, ожерелье из утиля, шлем из кастрюли.
- ☐ **Тело:** нескладный, коротышка, жилистый, горбун, крепыш.
- ☐ **Одежда:** дождевик с капюшоном, вязаный свитер, заношенный пуховик, футболка с рисунком, армейская кепка.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ Коллекционер оружия
- ☐ Схрон
- ☐ Упаковщик

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ...хочет украсть твои вещи. С ним/ней стоит держать ухо востро.
- ... — твой кумир, и ты постоянно даришь ему/ей что-нибудь из своих вещей.
- ...говорит, что ты воняешь. Врёт. Наверное.
- ...думает, что может указывать тебе, что делать. Но тебя так просто не проймёшь.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё. Подходящее имя выбери самостоятельно.

Ты ненавидишь:

- ☐ Собирателя Он/она крадёт твои вещи. Наверное.
- ☐ Охотника Он/она однажды бросил/бросила тебя в лесу на верную гибель.
- ☐ Воина Он/она всё время задирает тебя и при этом постоянно хочет присвоить что-нибудь из твоих вещей.

Ты защищаешь:

- ☐ Воина Он/она хорошо с тобой обращается и порой вытаскивает из неприятностей.
- ☐ Шамана Он/она когда-нибудь обязательно скажет твою великую судьбу.
- ☐ Собирателя Он/она хороший товарищ и всегда щедро платит за артефакты.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Найти артефакт, который повергнет в трепет всё племя.
- ☐ Найти место, где никто не сможет добраться до твоих вещей.
- ☐ Собрать всю свою коллекцию и отправиться на поиски лучших пажитей бесценного утиля.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с со своей коллекцией (см. описание навыка собирательства на стр. 52), d6 порциями еды, d6 порциями воды и одним случайным артефактом.

Выбери один предмет: нож (лёгкий предмет), дубина, праща (лёгкий предмет).

ШАМАН

Шорох ветра в ночной траве, жужжание насекомых, рёв низвергающейся со скал Реки — для тебя все эти звуки суть голоса, поющие песнь о том, что было, и о том, чему ещё только предстоит случиться. Нужно лишь научиться их слышать. Природа, Смотрители, Человеки — ты не знаешь, откуда взялся твой дар. Тебя это, в сущности, не так уж и заботит. У способности провидеть будущее имеются неоспоримые преимущества, и твои соплеменники относятся к тебе с почтением и уважением. Ты — шаман.



Ключевая характеристика: инстинкт.

Специальный навык: прорицание.

ВНЕШНИЙ ВИД

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ **Лицо:** безумный взгляд, незрячие глаза, маска Деда Мороза, амулеты, ритуальная раскраска.
- ☐ **Тело:** горбун, долговязый, subtilный, коротышка, толстяк.
- ☐ **Одежда:** заношенный фрак, яркий дождевик, костюм клоуна, фетиши и талисманы из утиля, нарядка из душевой занавески в цветочек.

ДОСТОИНСТВА

Выбери одно из достоинств. Остальные можно получить по ходу игры. Описание достоинств см. в главе 4.

- ☐ **Лики смерти**
- ☐ **Спонтанные видения**
- ☐ **Тотемист**

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ДРУГИМИ ГЕРОЯМИ

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ...скоро умрёт. Пожалуй, стоит напоминать ему/ей об этом. И почаще.
- ...суждено совершить подвиг. Чего он/она ждёт?
- ...достаточно силён/сильна, чтобы носить на спине выбившихся из сил шаманов.
- ...смеет сомневаться в твоих пророчествах. Что за невежда!

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ПЕРСОНАЖАМИ ВЕДУЩЕГО

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё. Подходящее имя выбери самостоятельно.

Ты ненавидишь:

- ☐ Шамана Его/её пророчества постоянно противоречат твоим.
- ☐ Альфу Он/она ведёт вас всех к верной гибели.
- ☐ Воина Отказывается погибать, хотя твои видения раз за разом сулят ему/ей смерть.

Ты защищаешь:

- ☐ Охотника Он/она исправно снабжает тебя едой и водой.
- ☐ Воина Ему/ей суждены великие дела.
- ☐ Лекаря Он/она варит лучший самогон в Долине.

ТВОЯ МЕЧТА

Выбери из предложенных вариантов или придумай что-нибудь своё.

- ☐ Увидеть, как твоё племя гибнет и исчезает с лица земли, в точности как ты и предсказал/предсказала.
- ☐ Отыскать для своего племени новый, безопасный дом, который являлся тебе в видениях.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру с d6 порциями еды и d6 порциями воды.

Оружием шаману служит импровизированная дубинка в виде церемониального посоха.





НАВЫКИ

Райская Долина — дом ваших героев. Несмотря на многочисленные опасности и подстерегающие на каждом шагу неведомые угрозы, все зверомутанты знают, как там жить: где можно ходить спокойно, а каких мест следует избегать. Они знают, где пасётся дичь, где можно найти чистую воду, где растут съедобные растения. В большинстве случаев ведущий описывает сцену, игрок говорит, что делает его персонаж, ведущий описывает, как реагирует на его действия игровой мир, и так далее. Так шаг за шагом складывается ваша общая история. Однако рано или поздно накал страстей достигнет критического уровня, точка невозврата останется далеко позади, и исход назревшего конфликта уже нельзя будет определить простым диалогом. Рано или поздно настанет пора взять в руки кубики и применить один из навыков вашего персонажа.

ПРОВЕРКИ

Как и в игре «Мутанты. Точка отсчёта», в «МТО: Питомник „Альфа“» есть двенадцать общих навыков — ими могут свободно пользоваться и персонажи игроков, и персонажи ведущего. Кроме того, каждой роли соответствует уникальный специальный навык. Каждый навык привязан к одной из характеристик: телосложению, ловкости, смекалке или инстинкту. Уровень владения тем или иным навыком оценивается по шкале от 0 до 5.

ЗНАЧИТ УСПЕХ

Используя навык, опиши, что твой персонаж делает или говорит. Затем возьми кубики: кубики навыка (зелёные), число которых должно быть равно значению нужного навыка; основные кубики (жёлтые), число которых должно быть равно текущему значению привязанной к нужному навыку характеристики; и, если ты используешь подходящий инструмент, кубики снаряжения (чёрные). Затем брось все эти кубики одновременно и посмотри, что на них выпало.



ОБЩИЕ НАВЫКИ

- ☐ Выносливость (телосложение)
- ☐ Драка (телосложение)
- ☐ Доминирование (инстинкт)
- ☐ Знание природы (смекалка)
- ☐ Лечение (инстинкт)
- ☐ Наблюдательность (смекалка)
- ☐ Понимание (смекалка)
- ☐ Проворство (ловкость)
- ☐ Проницательность (инстинкт)
- ☐ Сила (телосложение)
- ☐ Скрытность (ловкость)
- ☐ Стрельба (ловкость)



Успешной считается проверка, при которой на кубиках выпал хотя бы один знак — в противном случае проверка оказывается проваленной. Если при проверке выпало больше одного , ты получаешь возможность вернуть какой-нибудь полезный трюк (см. стр. 45 и далее).

Знак : единице на основном кубике соответствует знак . Эти знаки учитываются только при осуществлении рискованных проверок (см. далее).

ПРОВЕРКИ НЕТРЕНИРОВАННЫХ НАВЫКОВ

Проверку общего навыка можно осуществить, даже если его значение равно нулю. Для этой проверки потребуется только соответствующая характеристика (основные кубики) и снаряжение (кубики снаряжения). Исключением из этого правила являются специальные навыки: проверку специального навыка можно пройти только в том случае, если его значение больше нуля.

ПРИМЕР

Отправившись в очередную вылазку за утилем, Сальери 67 неожиданно столкнулся с крылатой муреной. Сальери 67 не хочет бросать только что найденную кучу утиля, отказывается бежать с поля боя и вступает с муреной в драку. Его одноимённый навык равен 0, а его телосложение равно 2, так что Дмитрий берёт в руки два основных кубика. Расклад не самый оптимистичный.

ПРОВАЛ — ДЕЛО ТОНКОЕ

Если при проверке на кубиках не выпало ни одного знака , что-то пошло не так, как ты задумывал. Теперь твоя судьба в руках ведущего; именно он ре-

шает, что сейчас произойдёт с твоим персонажем. Единственное, что никак не может быть результатом провала, — это отсутствие последствий. Провал всегда чреват теми или иными неприятностями. В некоторых случаях правила описывают эти последствия, но зачастую разрешение ситуации целиком отдаётся на откуп ведущему. Возможно, персонаж получит повреждение, потеряет какой-нибудь ценный предмет, отправится к цели более долгой и опасной дорогой, а то и вовсе столкнётся с новой, неожиданной опасностью. Единственный шанс избежать провала, если он уже случился, — пойти на риск (см. ниже).

Сражения: провалы, которые случаются во время сражений (см. главу 6), являются в некотором роде исключением из этого правила. Обычно промах мимо цели — это уже достаточно неприятно, ведь оставшийся в живых противник наверняка постарается нанести ответный удар. Впрочем, ведущий при желании может ввести и дополнительные последствия: вдруг, пролетев мимо цели, выпущенная героем стрела попадёт в кого-то ещё?

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Если действие, которое ты хочешь предпринять, не подпадает ни под один из описанных в игре навыков, вы с ведущим должны решить, нужна ли вообще в данном случае проверка. Ведущий всегда может прибегнуть к здравому смыслу и просто сказать, чем закончилось дело. Если же вы сочтёте, что проверка всё-таки необходима, ведущий сообщит, какая характеристика лучше подойдёт ситуации, а игрок бросит соответствующее количество основных кубиков.

РИСКОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Если тебе отчаянно нужна успешная проверка, ты всегда можешь пойти на риск. Чтобы превратить обычную проверку в рискованную, ты должен взять все использованные для этой проверки кубики, на которых не выпали знаки , и , и бросить их ещё раз. Если на всех кубиках, которые использовались во время проверки, сразу выпали знаки , и (или) , значит, в этот раз на риск пойти не получится.

Обычно на риск стоит идти, если проверка провалена, но это не обязательное условие: ты можешь рискнуть, если хочешь просто набрать побольше — ведь их можно потратить на всевозможные полезные трюки! Естественно, риск не всегда оправдывается — об этом мы тоже вскоре расскажем.

Кубики снаряжения: если ты идёшь на риск, снаряжение, которое персонаж использовал в ходе этой проверки, может повредиться или сломаться (см. стр. 42).

ЛЮДИ И ЗВЕРИ

Большая часть перечисленных здесь навыков совпадает с теми, что описаны в книге «Мутанты. Точка отсчёта», но у этого правила есть одно исключение: навык доминирования. Мутанты Ковчега никогда не смогут изучить этот навык, точно так же как зверомутанты не смогут изучить навык влияния. Впрочем, и тот, и другой навык вполне можно применять к чужакам: мутанты Ковчега могут оказывать влияние на зверомутантов, а зверомутанты — доминировать над мутантами Ковчега. Есть и ещё один навык, знание природы, но он отличается от навыка знания Зоны из книги «Мутанты. Точка отсчёта» только названием, в остальном они работают полностью одинаково и служат одной и той же цели.

Единственный шанс: пойти на риск во время каждой конкретной проверки можно только единожды. Как только ты бросаешь кубики во второй раз, всё, что тебе остаётся, — это принять последствия своего решения.

🐾 ПРОБУЖДАЕТ ЗВЕРЯ

Предпринимая рискованную проверку, герой выкладывается на полную катушку, рискуя пробудить дремлющего внутри зверя. За каждый знак 🐾, полученный в результате рискованной проверки, персонаж получает 1 пункт зверя. Обрати внимание, что при этом учитываются все 🐾 вне зависимости от того, были они получены до того, как ты решил идти на риск, или после. Пункты зверя нужны для того, чтобы активировать дары предков (см. главу 5). Пункты зверя в этом отношении очень похожи на пункты мутации из книги «Мутанты. Точка отсчёта», но действуют несколько иначе.

Повреждения: иногда случается так, что напряжение физических и психических возможностей, необходимое для осуществления рискованной проверки, не проходит даром — каждый 🐾, полученный в результате рискованной проверки, не только даёт 1 пункт зверя, но и причиняет одно повреждение, которое снижает значение задействованной в проверке характеристики

ОПИСЫВАЙ СВОИ ДЕЙСТВИЯ

Настольная ролевая игра — это процесс создания общей истории. Проверка навыка или характеристики — это лишь кульминация того, что ты хочешь совершить. Для начала опиши, что именно ты собираешься предпринять, чтобы все знали, что будет делать твой персонаж, чем он рискует и чего желает добиться. Потом брось кубики, посмотри, что получилось, и в зависимости от результата опиши, что думает твой персонаж, что делает, что говорит, как реагируют на происходящее его враги. Если ты идёшь на риск, опиши, как именно. Иными словами, когда дело доходит до повествования, не стесняйся брать инициативу в свои руки — ведущий остановит тебя, если действия персонажа выйдут за рамки того, что не зависит от броска кубиков. Однако помни, что последствия провала проверки ведущий описывает сам.



(вне зависимости от того, были 🐾 получены до того, как ты решил идти на риск, или после).

О повреждениях и о том, как их лечить, рассказано в главе 6.

ПРОВОРСТВО



ПРИМЕР

Сальери 67 проваливает проверку драки в сражении с крылатой муреной: он не получает ни ☞, ни ☛. Однако неистовый крыс не собирается так просто сдаваться и идёт на риск. На этот раз выпадает один ☞ и один ☛. Сальери 67 вцепляется в крылатую мурену зубами и когтями, получает 1 пункт зверя и 1 пункт урона.

ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС

Как правило, если ты пытаешься совершить какое-нибудь действие, у тебя есть только одна попытка. Если проверка оказывается провальной, а решение пойти на риск не оправдывает себя, ты не можешь просто взять и повторить то же самое действие ещё раз. Ты должен выбрать иной подход к решению проблемы или подождать, пока обстоятельства не изменятся (неважно, к лучшему или худшему). Конечно, персонаж другого игрока волен попытаться счастья там, где твой персонаж потерпел неудачу.

Естественно, в сражении (см. главу 6) ведущему следует быть куда более снисходительным. Это значит, что герой может спокойно ход за ходом атаковать одну и ту же цель: достаточно, если он каждый раз будет просто по-разному описывать действия своего персонажа.

КАЧЕСТВО СНАРЯЖЕНИЯ

Одна из основных особенностей, отличающих зверомутантов от простых зверей, — количество и разнообразие инструментов, которое они могут освоить и использовать. Ловкость рук и мыслительные способности зверомутантов ничем не уступают человеческим. Итак, чтобы повысить свои шансы на успех проверки, персонаж может использовать снаряжение. Под это понятие подпадает множество всевозможных вещей — от простой палки до таинственного энергетического оружия Смотрителей.

Перечень снаряжения: перечень доступного в Райской Долине снаряжения приведён в конце этой книги.

Кубики снаряжения: если применить снаряжение по назначению, при проверке ты сможешь использовать дополнительные (чёрные) кубики снаряжения, которые позволят тебе повысить вероятность получить ☛ и добиться успеха. Количество этих дополнительных кубиков снаряжения определяется показателем качества снаряжения, который ты найдёшь в таблице оружия на стр. 77 (оружие), XX (прочее снаряжение) и на картах артефактов.

ПРОВАЛ ДВИГАЕТ ИСТОРИЮ

Провал проверки не всегда означает, что персонаж не добился того, чего хотел. Ведущий вполне может объявить, что действие удалось, но в процессе случилась какая-нибудь неприятность. Этот принцип называется «провал двигает историю». «Провал» в данном случае будет означать успех, за который пришлось заплатить. С его помощью можно без особого труда избежать ситуаций, когда развитие истории стопорится из-за неудачной проверки.

По одному за раз: помни, что при проверке можно использовать только один предмет снаряжения.

ПОЛОМКА СНАРЯЖЕНИЯ

Когда персонаж использует снаряжение и при этом идёт на риск (см. выше), есть вероятность, что это снаряжение будет повреждено или даже сломано. Каждый ☛, полученный в результате рискованной проверки, означает, что использованный предмет получает повреждение, которое снижает качество снаряжения на 1 пункт (повреждённый предмет, естественно, работает хуже, чем исправный). Полученные ☛ не пополняют запас пунктов зверя: так работают только ☞.

Если качество предмета снижается до нуля, он ломается: сломанный предмет использовать нельзя. Починить сломанный предмет может только персонаж с достоинством «механик» (см. стр. 58).

ПРИМЕР

В следующем раунде сражения с крылатой муреной Сальери 67 под руку попадает увесистая дубина — отличное оружие для драки, качество которого равно +2. Наш собиратель вновь бросается на противника, яростно размахивая дубиной из стороны в сторону. Дмитрий бросает 1 основной кубик (телосложение его персонажа снижено до 1 из-за полученного повреждения) и два кубика снаряжения (качество дубины). Снова промах. Сальери вновь идёт на риск и получает один ☛ и один ☛. В результате он достаёт чудовище дубиной, но оружие получает повреждение, и его качество снижается до +1.

МОДИФИКАТОРЫ

Когда обстоятельства на твоей стороне, ты получаешь возможность пройти проверку с дополнительными

НАВЫКИ И ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего пользуются теми же навыками по тем же правилам, что и персонажи игроков: проходят проверки, идут на риск, получают повреждения и пункты зверя. Главное отличие состоит в том, что персонажи ведущего проходят проверки только в том случае, если их действия (любые — от попытки убить до попытки спасти от смерти) имеют непосредственное отношение к персонажам игроков. Во всех остальных случаях ведущий может просто описывать происходящее, не прибегая к проверкам вовсе.



ми кубиками навыка. Когда обстоятельства против тебя, количество кубиков навыка, которые ты можешь использовать при проверке, наоборот, снижается. Эти внешние факторы называются модификаторами.

Модификатор +1 означает, что при проверке ты получаешь один дополнительный кубик навыка; +2 — два кубика навыка и т.д. Модификатор -1 означает, что при проверке ты бросаешь на один кубик навыка меньше, чем обычно; -2 — на два кубика навыка меньше и т.д.

Как бы то ни было, модификаторы не влияют ни на количество основных кубиков, ни на количество кубиков снаряжения — только на количество кубиков навыка.

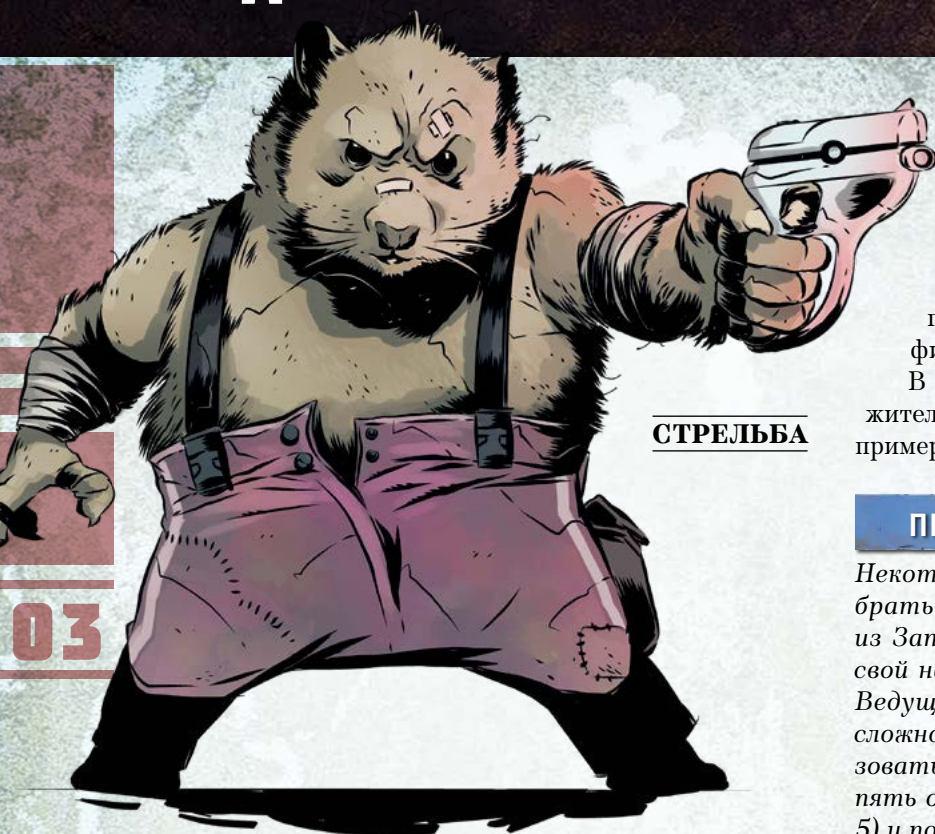
Обрати внимание, что на одну и ту же проверку одновременно могут воздействовать и положительные, и отрицательные модификаторы — в этом случае их нужно просто сложить. Так, например, модификаторы +2 и -1 в сумме дают модификатор +1.

Отрицательное количество кубиков: если благодаря модификаторам количество используемых при проверке кубиков навыка снижается до нуля, значит, тебе придётся обходиться только основными кубиками и кубиками снаряжения (если оно у тебя есть). Если же отрицательный модификатор настолько велик, что число используемых при проверке кубиков навыка становится отрицательным, значит, тебе придётся использовать ещё и соответствующее количество «отрицательных» кубиков навыка. Каждый знак , выпавший на одном из таких кубиков, нейтрализует один знак , выпавший на основном кубике или кубике снаряжения. Если ты идёшь на риск, то для рискованной проверки используются и «отрицательные» кубики навыка (конечно, кроме тех, на которых уже выпали ).

Значение модификатора зависит от сложности выполняемой задачи и наличия помощи или помех со стороны других персонажей.



ДОМИНИРОВАНИЕ



СТРЕЛЬБА

СЛОЖНОСТЬ

Обычно ведущему не нужно задумываться о том, насколько сложным является заявленное игроком действие: если дело вообще дошло до проверки, это уже означает, что задача будет незаурядной. Однако в некоторых ситуациях ведущий может счесть, что те или иные обстоятельства усложняют или, наоборот, облегчают выполнение задуманного. Можешь использовать эту таблицу как ориентир для определения сложности:

ПРОВЕРКА	МОДИФИКАТОР
Элементарная	+3
Простая	+2
Несложная	+1
Стандартная	+0
Непростая	-1
Сложная	-2
Экстремальная	-3

Иногда модификаторы зависят от ситуации, предусмотренной правилами игры, — например, если персонаж тщательно целится из своего оружия (см. стр. 77), стре-

ляет с большой дистанции или находится в невыгодной позиции при попытке доминирования (см. стр. 46). В некоторых случаях достоинства персонажей (см. главу 4) могут обеспечить положительный модификатор.

В тексте сложность проверки обозначается положительным или отрицательным числом в скобках: например, проверка силы (-2) или проверка стрельбы (+1).

ПРИМЕР

Некоторое время спустя Сальери 67 пытается взобраться на высокую изгородь, окружающую одну из Запретных зон Райской Долины. Он использует свой навык проворства, значение которого равно 1. Ведущий решает, что эта проверка должна быть сложной (-2), так что Сальери приходится использовать один отрицательный кубик. Дмитрий берёт пять основных кубиков (ловкость Сальери 67 равна 5) и получает один . К несчастью, на шестом, «отрицательном» кубике навыка, также выпадает , который нейтрализует , выпавший на основном кубике. Проверка оборачивается провалом, и Дмитрий начинает прикидывать, стоит ли идти на риск.

ПОМОЩЬ

Персонажи игроков и ведущего могут помочь твоему герою с проверками. Главное правило — об этом нужно объявить заранее, до того, как ты пройдёшь проверку. Кроме того, это должно выглядеть правдоподобно с точки зрения повествования, т.е. помощник должен находиться там же, где и персонаж, которому он помогает, и при этом иметь реальную возможность хоть как-то повлиять на его действия. Впрочем, окончательное решение остаётся за ведущим.

Каждый помощник обеспечивает модификатор +1. В одной проверке может участвовать не более трёх помощников, так что максимально возможный модификатор помощи в обычных условиях равен +3.

Специальные навыки: персонаж не может получать и оказывать помощь, когда происходит проверка специального навыка — с этой задачей ему предстоит справиться в одиночку.

Сражения: помощь в сражении (см. главу 6) считается действием (см. стр. 70).

Шаманы: специальный навык шаманов, прорицание, можно использовать для того, чтобы облегчать и ос-

ложнять проверки другим персонажам. Подробнее смотри на стр. 53.

Персонажи ведущего могут помогать друг другу точно так же, как и персонажи игроков (во время сражений большим количеством персонажей ведущего проще управлять, разбив их на группы помогающих друг другу бойцов).

ПРИМЕР

Сальери 67 хочет снова взобраться на изгородь, но на этот раз с помощью двух своих друзей, барсука Гретики 12 и кролика Тотти 05. У каждого из них значение навыка проворства больше нуля, так что помогать в данной ситуации могут оба. Помощь товарищей обеспечивает Сальери 67 модификатор +2 при проверке проворства (-2), так что суммарный модификатор будет равен +0. Дмитрий бросает пять основных кубиков и один кубик навыка — проверка оказывается успешной, и Сальери 67 проникает на территорию Запретной зоны!

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Персонажи не могут помогать друг другу, если они выполняют одно и то же действие одновременно, например, если пытаются выжить в снежной буре (выносливость) или пробраться незамеченными мимо патруля Смотрителей (скрытность): в этом случае каждый персонаж проходит проверку самостоятельно. Если персонаж кому-то помогает, значит, сам он это действие не выполняет.

Трюки: некоторые навыки позволяют персонажу выручать товарищей — если в результате проверки он получит несколько  и решит потратить их на трюки. Персонажу, которого герой выручает, не обязательно проходить эту проверку самостоятельно. Более того, трюк может помочь даже персонажу, который уже попытался пройти эту проверку, но не добился успеха.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для того, чтобы гарантировать успех, одного  может оказаться недостаточно. Обычно это происходит в случае, если тебе необходимо превзойти результат проверки противника: эта ситуация называется встречной проверкой. Чтобы добиться успеха при встречной проверке, у тебя на кубиках должно выпасть больше ,

чем у противника. При этом каждый выпавший у противника , а идти на риск может только инициатор встречной проверки.

Встречные проверки используются в основном в социальных конфликтах (см. стр. 73) и при проверках скрытности (см. стр. 50). Ведущий, сообразуясь с ситуацией, конечно же, имеет право назначить встречную проверку и по своему усмотрению: например, если два персонажа решили побороться на руках, то будет вполне уместна встречная проверка силы против силы.

Сражения: в сражении (глава 6) участие во встречной проверке считается действием только для того, кто её инициирует. Защита в драке (см. стр. 75) технически не является встречной проверкой, поскольку опирается на иную механику.



ШАНСЫ НА УСПЕХ

Когда бросаешь сразу много кубиков, бывает непросто оценить, насколько велик шанс успеха. Вероятность этого события при количестве кубиков от 1 до 10 указана в таблице ниже. В третьей колонке приведена вероятность успеха рискованной проверки.

КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ	ШАНС УСПЕХА...	...ЕСЛИ ПОЙТИ НА РИСК
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%



ВЫНОСЛИВОСТЬ (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Природа — суровая хозяйка, и, когда персонажу приходится особенно тяжело, когда ноги отказываются делать ещё один шаг, ты проходишь проверку выносливости. Этот навык пригодится твоему герою, если он попытается сплавиться по бурной реке или, например, пережить резкое похолодание (см. стр. 83).



ДРАКА

Провал: персонаж больше не может вынести таких нагрузок — ему нужно срочно отдышаться и передохнуть хотя бы пару часов. Но что, если по его следу идут какие-нибудь хищные твари?

Успех: персонаж преодолевает усталость и боль. Шаг за шагом, час за часом, — надолго ли его хватит?

Трюк: каждый ☢ позволяет герою выручить персонажа игрока или ведущего, находящегося в той же ситуации. Тем, кому он помогает, проходить проверку выносливости не нужно. Этот трюк можно выполнить, даже если персонаж получил только один ☢ — это значит, что герой жертвует собой ради товарища.

ДОМИНИРОВАНИЕ (ИНСТИНКТ)

Ложь, лесть и социальные манипуляции — это человеческая методика подчинения других своей воле. У зверомутантов есть иной способ сломить чужое сопротивление, и заключается он в провозглашении своего верховенства в иерархии племени — попросту говоря,

в доминировании одной особи над другой (как правило, над особью с более низким рангом).

Этот навык понадобится тебе, если ты пожелаешь, чтобы персонаж ведущего поступил так, как тебе хочется. Это встречная проверка (стр. 45) доминирования персонажа против пронизательности его противника. Требования персонажа должны соответствовать здравому смыслу (в первую очередь с точки зрения ведущего). Кроме того, ведущий может назначить модификатор в зависимости от разницы в рангах между героем и его оппонентом (см. стр. 21). Доминирование не работает в случае со Смотрителями.

Провал: оппонент не слушается и не будет делать того, что просит персонаж. Оппонент может невзлюбить персонажа и даже атаковать, если персонаж его спровоцирует.

Успех: оппонент должен либо сделать то, что просит персонаж, либо вступить с ним в драку.

Трюки: оппонент получает по одному пункту стресса (см. стр. 78) за каждый дополнительный ☢, вложенный

в этот трюк. Если из-за полученного стресса оппонент становится небоеспособным, он соглашается сделать так, как хочет твой персонаж, не требуя ничего взамен.

ДРАКА (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Райская Долина — суровое место, где нередко приходится драться не на жизнь, а на смерть: с соплеменниками, соседними племенами и однажды, быть может, с самими Смотрителями. Пройди проверку этого навыка, если персонаж атакует противника холодным оружием или без оружия вовсе. Подробнее о сражениях рассказано в главе 6.

Провал: персонаж промахивается. Наступает черёд противника.

Успех: точное попадание. Противник получает урон, равный показателю урона оружия, которым был нанесён удар (см. стр. 77).

Трюки: каждый дополнительный  ты можешь обменять на один из этих трюков:

- ❑ персонаж наносит дополнительный пункт урона. Этот трюк можно выбрать несколько раз;
- ❑ персонаж изматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 78);
- ❑ значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 69). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения;
- ❑ персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них будет выбит. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 70);
- ❑ персонаж опрокидывает противника на землю или отталкивает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём);
- ❑ персонаж берёт противника в захват. Чтобы освободиться, противнику придётся победить во встречной проверке драки. В противном случае он освободится, только если твой персонаж его отпустит или станет небоеспособным. Пока противник находится в захвате, он не может предпринимать других действий (и манёвров).

Оружие: в драке можно использовать холодное оружие типа дубинок, ножей, копий и т.п. (см. стр. 77).

Защита: если противник атакует в драке, персонаж может попытаться защититься. Защита — это тоже проверка драки, но со своим собственным набором трюков (см. стр. 75).

ЗНАНИЕ ПРИРОДЫ (СМЕКАЛКА)

Райская Долина — место пугающее и изменчивое. Цветущая лужайка может внезапно обернуться болотистой топью, а густой лес — всепожирающей лавиной лесного пожара. Ну а населяющие её мутировавшие чудовища с каждым годом становятся всё более жуткими и агрессивными.

Этот навык понадобится тебе, когда ты столкнёшься с неведомым чудовищем или феноменом и захочешь узнать, с кем или чем тебя свела судьба. При проверке знания природы действует модификатор, величина которого зависит от того, насколько часто встречается объект твоего интереса (см. главу 9).

Провал: ты либо не знаешь, с чем имеешь дело, либо ошибаешься. Ведущий выдаёт тебе полностью или частично ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Успех: ты узнаешь природу и базовые свойства того, с чем имеешь дело.

Трюки: каждый дополнительный  позволяет тебе получить ответ на один из следующих вопросов.

- ❑ Какую опасность это существо/феномен представляет для тебя?
- ❑ Как ты можешь одолеть это существо/феномен?

ЛЕЧЕНИЕ (ИНСТИНКТ)

Отбившись от общины, зверомутант долго не протянет, и каждый знает, что все должны помогать общине в меру собственных сил. Навык лечения позволит тебе поставить на ноги раненого товарища или даже спасти его жизнь. Существует две области применения этого навыка.

Первая помощь: если из-за полученных повреждений значение одной из характеристик твоего персонажа падает до нуля, он становится небоеспособным. Если оказать небоеспособному персонажу первую помощь, он немедленно придёт в себя, восстановив значение пострадавшей характеристики на количество пунктов, равное числу , полученных в результате проверки. Обрати внимание, что оказание первой помощи не требует траты ресурсов, как естественное восстановление (см. стр. 80), а при провале проверки ничего не происходит. Подробнее о повреждениях рассказано в главе 6.

Неотложная помощь: если персонаж получает смертельную травму, проверка лечения — это единственное,

что может его спасти. Провал при оказании неотложной помощи может убить пациента, так что будь предельно осторожен. Подробнее о травмах и их лечении рассказано на стр. 80.

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (СМЕКАЛКА)

В Райской Долине, если хочешь остаться в живых, лучше быть настороже и внимательнее смотреть по сторонам: бдительный Смотритель, голодное чудовище или загадочный феномен могут оборвать жизнь зверомутанта в считанные секунды.

Заметив что-нибудь вдалеке, персонаж может пройти проверку наблюдательности, чтобы рассмотреть объект (предмет, существо или место) повнимательнее. Наблюдательность также используется во встречах проверках против скрытности.

Провал: персонаж либо вообще не понимает, что именно пытается разглядеть, расслышать и т.п., либо приходит к неверному заключению. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

ПРИ ПОИСКЕ СПРЯТАННЫХ ПРЕДМЕТОВ ПРОВЕРКИ НЕ НУЖНЫ

В игре «МТО: Питомник „Альфа“» тебе не нужно осуществлять проверки при поиске спрятанных предметов, секретных дверей, улик и т.п. Достаточно просто сказать ведущему, что персонаж обыскивает нужное место, и тот опишет тебе всё, что твой герой там найдёт (если, конечно, там есть что искать).

Успех: персонаж понимает, что именно пытается разглядеть, расслышать и т.п., и узнаёт, представляет объект наблюдения опасность или же нет. Все детали остаются на усмотрение ведущего.

Трюки: каждый дополнительный ♣ позволяет тебе получить ответ на один из следующих вопросов.

- ❑ Объект идёт по моему следу?
- ❑ Объект один или где-то неподалёку обретаются его товарищи?
- ❑ Как мне попасть внутрь объекта/обойти объект стороной/спрятаться от объекта?

ЛЕЧЕНИЕ



ПОНИМАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Райская Долина буквально усеяна руинами и предметами, которые когда-то принадлежали Человекам: книги, картины, странные машины и, конечно, таинственный подземный Лабиринт, доверху забитый загадочными штуковинами Смотрителей.

Проверка понимания понадобится, если персонаж захочет использовать артефакт, прочесть древние письма или узнать, какие функции выполняло разрушенное временем здание.

Провал: персонаж либо вообще не понимает, с чем имеет дело, либо приходит к неверному заключению. Ведущий выдаёт тебе ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Успех: персонаж понимает природу или функцию того, с чем имеет дело. Если это артефакт, герой понимает, как им пользоваться.

Трюки: каждый дополнительный ♣ позволяет герою немедленно научиться пользоваться артефактом ещё одного персонажа.

ПРОВОРСТВО (ЛОВКОСТЬ)

Когда в воздухе начинает пахнуть жареным и приходит время спасать собственную шкуру, важно сохранять трезвый рассудок и желательно двигаться как можно быстрее. Этот навык понадобится персонажу, когда он захочет спешно покинуть поле боя или избежать другой опасной ситуации. О том, как этот навык использовать непосредственно во время сражения, подробно рассказано в главе 6.

Провал: персонаж двигается слишком медленно, оказывается в тушике и т.п. Готовься встретить неприятности лицом к лицу.

Успех: персонаж избегает опасности. Пока что.

Трюк: каждый ♣ позволяет герою выручить персонажа игрока или ведущего, находящегося в той же ситуации. Тем, кому он помогает, проходить проверку проворства не нужно. Этот трюк можно выполнить, даже если персонаж получил только один ♣: это значит, что герой жертвует собой ради товарища.

Акробатика: кроме того, навык проворства используется, когда персонаж пытается удержать равновесие, прыгать или лазать по стенам, деревьям и т.п. Помни,

что в случае провала персонаж может упасть, а падение с большой высоты может оказаться смертельным!

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ (ИНСТИНКТ)

Ничто не расскажет о другом существе больше, чем его запах. Обнюхав персонажа ведущего, герой может пройти проверку проницательности, чтобы узнать его настроение или отношение к себе. Проницательность также понадобится, если кто-то пытается применить влияние или доминирование против твоего персонажа (встречная проверка, см. стр. 45). В любом случае герой должен находиться в рамках средней дистанции от цели (см. стр. 70).

Провал: персонаж либо не считывает свою цель, либо ошибается. Ведущий выдаёт тебе полностью или частично ложную информацию, которую твой герой считает истинной.

Успех: ведущий сообщает тебе, какую эмоцию цель испытывает в данный момент — ненависть, страх, презрение, любовь и т.д.

Трюки: каждый дополнительный ♣ позволяет тебе получить ответ «да» или «нет» на один из следующих вопросов, касающихся персонажа, эмоции которого ты пытаешься считать.

- ❑ Говорит ли он правду?
- ❑ Желает ли он тебе зла?
- ❑ Нужно ли ему что-нибудь от тебя?

СИЛА (ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ)

Груда обломков преграждает путь? Нужно разогнуть прутья тюремной камеры Смотрителей? Используй этот навык всякий раз, когда персонаж пытается продемонстрировать мощь своих мускулов.

Провал: слишком тяжело. Придётся придумать что-нибудь другое. А что, если шум привлёк чьё-то нежелательное внимание?

Успех: тебе с трудом удаётся то, что ты задумал.

Трюки: если ты получаешь больше одного ♣, можешь выбрать один из следующих трюков:

- ❑ персонаж с силой отталкивает или отбрасывает то, что пытался сдвинуть или поднять. Одна цель в рамках нулевой дистанции от него получает урон, равный количеству дополнительных ♣;

- ❑ если ситуация позволяет, персонаж может обнаружить скрытый проход или предмет. Все детали остаются на откуп ведущему.

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

Порой для того, чтобы избежать кучи неприятностей, проще обойти противника стороной. Используй этот навык, если хочешь, чтобы твой персонаж остался незамеченным, устроил засаду или атаковал противника исподтишка (см. стр. 72). В любом случае это встречающиеся проверки (см. стр. 45), в ходе которых скрытность персонажа противопоставляется наблюдательности соперника.

Провал: противник слышит или видит персонажа. Элемент неожиданности утерян.

Успех: персонаж невидим и неслышим, как тень в ночи.

Трюк: за каждый дополнительный 🦋 персонаж получает модификатор +1 при проверке атаки исподтишка, если предпринимает её сразу после проверки скрытности.

СТРЕЛЬБА (ЛОВКОСТЬ)

Многие зверомутанты предпочитают встречать противника лицом к лицу, оскаленными клыками и выпущенными когтями, однако некоторые успели освоить человеческую привычку нападать издалека, разя врагов стрелами из луков, камнями из пращей, а иногда и при помощи разрушительного древнего оружия.

Провал: персонаж промахивается. Может, снаряд попадает куда-то ещё? Или звук выстрела привлекает чьё-нибудь нежелательное внимание?

Успех: точное попадание. Противник получает урон, равный показателю урона оружия, из которого был произведён выстрел (см. стр. 77).

Трюки: каждый дополнительный 🦋 ты можешь обменять на один из этих трюков:

- ❑ персонаж наносит дополнительный пункт урона. Этот трюк можно выбрать несколько раз;
- ❑ персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 78);
- ❑ значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 69). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения;

- ❑ персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них будет выбит. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 70);
- ❑ точное попадание опрокидывает противника на землю или отбрасывает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

НАВЫК ВОИНА:

ОЦЕНКА ПРОТИВНИКА (ИНСТИНКТ)

Истинный воин знает, что исход битвы можно предугадать ещё до того, как будет нанесён первый удар. Если у персонажа есть возможность внимательно оглядеть противника перед началом сражения, он может оценить его.

Провал: противник остаётся загадкой. Это слегка сбивает воина с толку, и его инициатива снижается на 2 пункта.

Успех: ведущий должен раскрыть значение самой развитой характеристики и самого высокого навыка противника, к которому присматривался воин.

Трюки: каждый дополнительный 🦋 ты можешь обменять на один из этих трюков (каждый из них можно выбирать несколько раз):

- ❑ ты замечаешь в своём противнике слабинку и, атакуя его, получаешь модификатор +1 при проверке стрельбы и драки;
- ❑ ты вселяешь в своего противника страх, и он получает один пункт стресса. Этот трюк не работает против чудовищ;
- ❑ ты предугадываешь ход мыслей противника, и, когда сражение начинается, твоя инициатива повышается на 1 пункт.

Все описанные выше трюки (и успех) касаются только одного заранее выбранного противника и дают преимущество только на протяжении одного сражения. Если ты внезапно передумаешь и захочешь оценить другого противника, новая проверка полностью нивелирует результат предыдущей. Обрати внимание, что перед предстоящей битвой одного и того же персонажа-противника можно оценить только один раз.

НАВЫК ЛЕКАРЯ: ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ (ИНСТИНКТ)



ОЦЕНКА ПРОТИВНИКА

В Райской Долине произрастает множество чудесных растений. На взгляд дилетанта их не отличишь от простого сорняка, но любой лекарь отлично знает, какое из них способно лечить, а какое — убивать. Естественно, именно они знают, как их собирать, готовить и извлекать из них полезные субстанции.

Для начала необходимо решить, какое зелье тебе нужно (см. врезку «Типы зелий»). Затем твой персонаж должен несколько часов провести в поисках нужных трав и пройти проверку зельеварения.

Провал: сваренное зелье не действует или действует, но не так, как было задумано (по усмотрению ведущего).

Успех: сваренное зелье действует точно так, как было задумано. Каждый полученный в результате проверки  позволяет приготовить одну порцию зелья.

Хранение: в подходящей ёмкости, которая считается средним предметом, можно хранить до десяти порций одного типа зелья. В подходящей ёмкости, которая считается лёгким предметом, можно хранить до пяти порций одного типа зелья. Зелье остаётся пригодным к употреблению на протяжении нескольких дней, по истечении которых теряет свой эффект.

ТИПЫ ЗЕЛИЙ

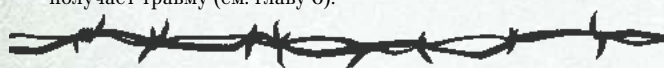
Ниже приведены примеры зелий, которые может сварить лекарь. Большинство зелий может лечить (или наносить) те или иные повреждения (см. стр. 78), но ты (с одобрения ведущего, конечно), можешь изобретать зелья и с другими эффектами. Если персонаж выпивает порцию зелья, его эффект срабатывает немедленно, но в следующий раз это зелье подействует на этого персонажа не раньше чем через сутки.

- ❑ **Целебное зелье:** восстанавливает d6 пунктов телосложения.
- ❑ **Укрепляющее зелье:** восстанавливает d6 пунктов ловкости.
- ❑ **Бодрящее зелье:** восстанавливает d6 пунктов смекалки.
- ❑ **Пьянящее зелье:** восстанавливает d6 пунктов инстинкта.
- ❑ **Сонное зелье:** наносит d6 пунктов смятения. Если смекалка персонажа при этом снижается до 0, он засыпает на d6 часов.



ОХОТА

- ❑ **Ядовитое зелье:** наносит d6 пунктов ситуативного урона. Если телосложение персонажа при этом снижается до 0, он получает травму (см. главу 6).



НАВЫК ОХОТНИКА: ОХОТА (ЛОВКОСТЬ)

Как и все охотники племени, персонаж-охотник занимается преимущественно добычей пропитания. У навыка охоты два основных применения.

Добыча пропитания: пройдя проверку навыка охоты и потратив несколько часов, охотник может попытаться добыть немного дичи. Каждый полученный в результате проверки ☢ позволяет добыть d6 порций пищи. В случае необходимости вместо пищи охотник может попытаться отыскать воду.

Выслеживание: проверка охоты позволяет выслеживать чудовищ и разумных существ. При желании ведущий может назначать модификаторы в зависимости от того, насколько различим след, насколько он стар и т.п. В случае успешной проверки охотник легко обнаруживает след и узнаёт, в каком направлении пошёл тот, кто его оставил. Каждый дополнительный ☢ позволяет получить ответ на один из вопросов.

- ❑ Какому существу принадлежит след?
- ❑ Как давно оставлен след?
- ❑ Ранено ли оставившее след существо?
- ❑ Одно ли это существо?

НАВЫК СОБИРАТЕЛЯ: СОБИРАТЕЛЬСТВО (СМЕКАЛКА)

Твой персонаж собирает всевозможный интересный утиль и складывает его в рюкзак или тележку, кото-

рую постоянно таскает с собой. Персонаж должен проходить проверку собирательства всякий раз, когда пытается отыскать в своей коллекции что-нибудь полезное.

В каждой конкретной ситуации проверку собирательства можно проходить только один раз.

Провал: ты не можешь отыскать ничего подходящего.

Успех: ты находишь в своей коллекции подходящее снаряжение и самостоятельно решаешь, что это за предмет. Найденный предмет будет обладать показателем качества, равным количеству , полученному в результате проверки собирательства. Как правило, найденный предмет пребывает не в лучшем состоянии и считается одноразовым. Если персонаж потратит один из полученных в результате проверки , найденный предмет окажется на удивление прочным и крепким. В таком случае его необходимо записать в бланк персонажа и считать снаряжением.

Оружие: проверка собирательства позволяет персонажу отыскать в своей коллекции утиля одноразовую импровизированную дубинку (см. стр. 77), но, если проверка была особенно успешной, герой может найти оружие получше. Потратив дополнительные  (из расчёта один знак — одно улучшение), можно повысить качество оружия (вплоть до +2), его урон (вплоть до 3) и дистанцию (вплоть до дальней). Ещё один  позволит сделать это оружие достаточно прочным, чтобы его можно было записать в бланк персонажа и считать полноценным снаряжением.

Ресурсы: при помощи навыка собирательства нельзя отыскать еду, воду, стрелы и патроны.

Коллекция: тележка или рюкзак с коллекцией утиля считается тяжёлым предметом. Персонажу, который потеряет свою коллекцию, нужно будет собрать её заново. Для этого персонаж должен пройти три успешные проверки собирательства подряд. Каждая проверка — это несколько часов тщательных поисков. Обрати внимание, что персонаж может пройти только одну такую проверку в сутки. Собрав свою коллекцию заново, персонаж может пользоваться навыком собирательства как обычно.

НАВЫК ШАМАНА: ПРОРИЦАНИЕ (ИНСТИНКТ)

Если у персонажа-шамана выдалось немного свободного времени, он может пройти проверку прорицания — это целый ритуал, который длится несколько ча-



СОБИРАТЕЛЬСТВО

сов и требует доступа к галлюциногенным веществам, хижине-парилке и другим подобным атрибутам шаманского ремесла.

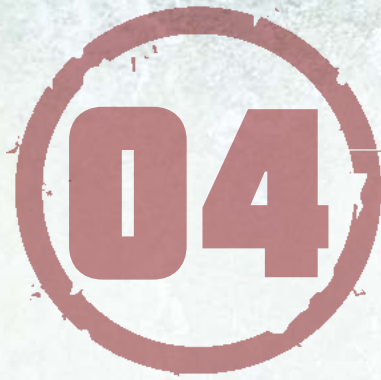
Провал: видения неясны, и ты не получаешь никакой полезной информации. Следующий ритуал персонаж сможет провести не ранее чем через сутки.

Успех: тебе являются видения будущего о том, как кто-то выполняет некое действие, и ты узнаёшь, чем оно заканчивается, — успехом или провалом. Именно ты, игрок, решаешь, что увидел твой персонаж, и сам описываешь увиденное своим товарищам. Если в ходе игровой встречи указанный персонаж совершает предсказанное тобой действие (вне зависимости от того, присутствует твой шаман при этом или же нет), предсказание обретает силу.

Если ты пророчишь успех, полученные в результате проверки прорицания  прибавляются к результату проверки предсказанного действия. Если ты пророчишь провал, каждый полученный в результате проверки прорицания  нейтрализует один , полученный в результате проверки предсказанного действия. Если предсказанное тобой действие во время игровой встречи так и не произошло, ритуал тратится впустую — считай, что шаман неверно понял явившиеся ему видения.

Обрати внимание, что ритуал прорицания можно проводить и несколько раз за встречу, но только после того, как произошло предсказанное в ходе предыдущего ритуала действие. Если этого не случилось, то следующий ритуал можно будет провести только в следующую игровую встречу.





ДОСТОИНСТВА

Племена нередко торгуют друг с другом, и эта торговля зачастую заключается в обмене не только товарами, но и услугами. Естественно, способность делать то, чего не умеют другие, может стать чрезвычайно востребованной. Такие уникальные способности и называются достоинствами. Некоторые из них расширяют область применения навыков, другие влияют на то, как твой персонаж восстанавливается после полученных повреждений, а третьи вообще позволяют сделать то, чего другой персонаж сделать попросту не может.

НАЧАЛЬНЫЕ ДОСТОИНСТВА

В начале игры твой герой получает одно достоинство из перечня, приведённого в описании роли персонажа (см. стр. 28–37).

НОВЫЕ ДОСТОИНСТВА

Ты можешь приобретать для своего персонажа новые достоинства за полученный в ходе игры опыт (см. стр. 24). Для приобретения нового достоинства требуется 5 пунктов опыта. Выбирать можно как из трёх начальных достоинств своего персонажа, так и из перечня общих достоинств, доступных любому зверомутанту.

Единственный и неповторимый: любое достоинство (за редким исключением) персонаж может приобрести только один раз. Не забудь записывать приобретённые достоинства в одноимённый раздел бланка персонажа.

ДОСТОИНСТВА ВОИНА

☐ БОЕВОЕ ИСКУССТВО

Упорные ежедневные тренировки с любимым оружием позволили персонажу понять, как максимально эффективно использовать его убийственную мощь. Выбери один предмет холодного оружия из таблицы на стр. 77: теперь, атакуя этим оружием, персонаж будет наносить им на 1 пункт урона больше, чем обычно. Обрати внимание, что это достоинство позволяет выбрать и безоружную атаку (когти и клыки), и весь спектр увесистого подручного хлама, который мы назвали импровизированными дубинками. Ты можешь приобрести это достоинство несколько раз, каждый раз выбирая новое оружие.

☐ КАМЕННАЯ СТЕНА

Хороший воин способен обороняться против множества врагов одновременно — нужно лишь занять позицию, ко-

МУТАНТЫ. ТОЧКА ОТСЧЁТА

В книге «Мутанты. Точка отсчёта» содержится описание множества достоинств. Если у тебя есть доступ к этой книге, можешь спокойно их использовать: зверомутанты из Райской Долины могут приобретать общие достоинства мутантов Ковчега и наоборот.



МОЗГОВЕД

торая не позволит противнику воспользоваться своим численным превосходством. Если персонажа атакуют в драке, он получает возможность защититься (см. стр. 75) от любого количества атак, но только по одному разу от каждой конкретной атаки. При этом воин теряет возможность совершать действие в этом раунде (или в следующем, если в этом раунде он его уже совершал).

О ОРУЖЕЙНИК

Персонаж знает, как изготавливать простое холодное оружие вроде ножей, копий и дубин (см. стр. 77). Чтобы создать такое оружие, персонажу понадобится доступ к утилю или подходящему сырью (например, дереву), несколько часов работы и успешная проверка оценки противника. При этом один полученный ☢ означает, что персонаж создаёт оружие на скорую руку, и запаса прочности у него хватит только на одну атаку, но если в результате проверки персонаж получает хотя бы два ☢, это оружие будет считаться полноценным снаряжением. Это же достоинство позволяет ремонтировать повреждённое холодное оружие — в таком случае каждый полученный ☢ позволяет восстановить один пункт качества (не выше изначального).

ДОСТОИНСТВА ЛЕКАРЯ

О МОЗГОВЕД

Персонаж читает окружающих как открытую книгу и способен подобрать ключик к кому угодно. Он получает модификатор +2 при проверке лечения, когда пытается поставить на ноги персонажа, ставшего небоеспособным из-за стресса или смятения (см. стр. 79). Со всеми остальными типами повреждений это достоинство не работает.

О САМОГОНЩИК

Персонаж постиг искусство получения крепкого алкоголя из различных растений. Несколько часов работы и успешная проверка зельеварения позволят получить d6 порций выпивки, которую можно либо употреблять внутрь, либо использовать в качестве топлива.

О ХИРУРГ

Персонаж обучен искусству останавливать кровь и обрабатывать раны. Он получает модифика-

тор +2 при проверке лечения, когда пытается поставить на ноги персонажа, ставшего небоеспособным из-за полученного урона (см. стр. 79). Со всеми остальными типами повреждений это достоинство не работает.

ДОСТОИНСТВА ОХОТНИКА

❑ ЗВЕРОЛОВ

Персонаж познал все тонкости установки ловушек и силков. Чтобы установить ловушку, нужно пройти проверку охоты, указать, какую функцию она должна выполнять (удерживать жертву или наносить ей урон), и запомнить количество полученных при проверке . Процесс установки ловушки занимает несколько минут. Персонаж, попавший в ловушку, должен пройти проверку проворства. При провале он получает урон, равный количеству , выпавших при проверке охоты (если речь о смертельной ловушке), или теряет возможность перемещаться (если речь об удерживающей ловушке). Чтобы вырваться из удерживающей ловушки, жертва должна пройти проверку силы с отрицательным модификатором, равным количеству , полученных при проверке охоты.

❑ КОЖЕВЕННИК

Убив чудовище, охотник может освежать его при помощи ножа. Это позволит ему получить броню, класс защиты (см. стр. 78) которой равен показателю брони убитого чудовища (но не выше 6, поскольку даже лучшая броня не защищает тело целиком). Вдобавок при проверках выносливости во время холодов такая броня обеспечивает показатель качества, равный классу её защиты.

❑ ЛУЧНИК

Персонаж знает, как создавать простое дистанционное оружие вроде пращей или луков (см. стр. 77). Чтобы сделать лук, персонажу понадобится доступ к утилю или подходящему сырью (например, дереву), несколько часов работы и успешная проверка охоты. При этом один полученный  означает, что персонаж создаёт оружие на скорую руку, и запаса прочности у него хватит только на одну атаку, но если в результате проверки персонаж получает хотя бы два , оружие будет считаться полноценным снаряжением. Это же достоинство позволяет ремонтировать повреждённое дистанционное оружие — в этом случае каждый полученный  позволяет восстановить один пункт качества (не выше изначального).

ДОСТОИНСТВА СОБИРАТЕЛЯ

❑ КОЛЛЕКЦИОНЕР ОРУЖИЯ

Персонаж буквально одержим оружием; пытаясь отыскать в своей коллекции какое-нибудь оружие, герой проходит проверку собирательства с модификатором +2.

❑ СХРОН

Большая часть коллекции твоего персонажа находится в тайном схроне. Ты должен решить, где он располагается, и сказать об этом ведущему. Если персонаж находится в своём схроне, он получает модификатор +2 при проверках собирательства. Если герой потерял ту часть коллекции, которую он обычно носит с собой (см. стр. 53), ему не нужно собирать её заново — достаточно просто навестись в схрон.

❑ УПАКОВЩИК

Твой персонаж знает, что с умом упакованное добро занимает меньше места, да и таскать его значительно легче. Нагрузка твоего персонажа рассчитывается исходя из его смекалки, а не телосложения, как обычно.

ДОСТОИНСТВА ШАМАНА

❑ ЛИКИ СМЕРТИ

Чёрное сердце персонажа позволяет ему предвидеть чужую смерть. Этот шаман может пройти проверку прорицания, чтобы предсказать скорую смерть любого персонажа ведущего по своему выбору. Если проверка окажется успешной, выбранный шаманом персонаж должен умереть в ходе текущей игровой встречи. Да, конечно, лики смерти позволяют шаману избавляться от своих врагов, но природа всегда стремится к равновесию — в ответ ведущий должен подвергнуть смертельной опасности того, кто дорог шаману.

❑ СПОНТАННЫЕ ВИДЕНИЯ

Некоторым шаманам не нужны изматывающие ритуалы — видения будущего могут посетить их спонтанно. Персонаж может пройти проверку прорицания в любой момент игровой встречи. Эта проверка считается действием, поскольку нахлынувшие видения полностью завладевают вниманием и чувствами шамана, не позволяя отвлекаться ни на что иное. Следующее пророчество шаман, как обычно, сможет предпринять не ранее, чем сбудется предыдущее (см. стр. 53). Спонтанные видения обычно особенно смутны и неразборчивы: без ритуала при проверке прорицания действует модификатор -2.

ТОТЕМ ИЗ УТИЛИЯ



❑ ТОТЕМИСТ

Некоторые шаманы умеют создавать тотемы, амулеты и фетиши, помогающие им концентрироваться на посещающих их пророческих видениях. Для того чтобы сделать тотем, нужно несколько часов, доступ к утилю и успешная проверка прорицания. Когда шаман использует тотем во время ритуала прорицания, он получает положительный модификатор, равный количеству , полученных в результате проверки создания этого тотема. В ходе ритуала можно использовать только один тотем; более того, каждый тотем можно использовать только один раз. Тотем без ритуала бесполезен, поэтому их нельзя использовать для созерцания спонтанных видений.

ОБЩИЕ ДОСТОИНСТВА

❑ БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ

Твой персонаж постиг все тонкости обращения с луком и пращей — теперь он может стрелять из этого оружия, не тратя манёвр на подготовку к стрельбе (см. стр. 76).

❑ ГУРМАН

Еда доставляет твоему персонажу удовольствие и вселивает в него чувство умиротворения. Порция еды и че-

тыре часа отдыха (см. стр. 80) позволяют герою восстановить не только 1 пункт телосложения, но и 1 пункт инстинкта (или эмпатии).

❑ ДЕВЯТЬ ЖИЗНЕЙ

Как бы тяжело ни приходилось твоему персонажу, он, похоже, способен выбраться живым из любой передраги. Когда ведущий проходит проверку d66, чтобы выяснить, какую травму получит твой персонаж (см. стр. 80), ты можешь поменять местами значения десятков и единиц. Если у противника при этом есть достоинство «убийца», оно нейтрализует действие достоинства «девять жизней» (и наоборот), и проверка проходит как обычно.

❑ ЗАКЛИНАТЕЛЬ ЧУДОВИЩ

Персонаж может использовать навык доминирования против животных и чудовищ при помощи рычания, воя, языка тела и жестов. Это достоинство не действует на насекомых, рои/стаи, а также Смотрителей и других механических чудовищ. Поскольку у чудовищ отсутствует инстинкт, герой не может подвергать их стрессу.

❑ ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА

Знание хитрых приёмов позволяет персонажу избегать ударов противника. Герой получает модификатор +2, когда защищается в драке (см. стр. 75).

❑ МЕХАНИК

Персонаж может ремонтировать повреждённое снаряжение (см. стр. 42). Каждая попытка ремонта — это несколько часов кропотливой работы и проверка понимания. Каждый , полученный в результате проверки, позволяет восстановить качество предмета на 1 пункт (вплоть до его изначального значения). В случае провала следующую попытку ремонта этого предмета можно будет осуществить, только когда ты повысишь навык понимания своего персонажа хотя бы на один пункт. Персонаж-механик может отремонтировать и артефакт, но только если сумеет понять, как тот работает (см. стр. 49).

❑ МОГУЧИЙ БРОСОК

Тренированные мышцы твоего персонажа позволяют ему метать оружие вроде камней, ножей и копий (см. стр. 77) не только сильно, но и очень точно. Если персонаж вооружён метательным оружием, он может проходить проверку стрельбы, используя телосложение вместо ловкости.

❑ НАТУРИСТ

Персонаж не любит носить одежду и считает, что она только сковывает его и мешает двигаться. Когда пер-

сонаж полностью раздет и несёт не больше половины от своей максимальной нагрузки, его проверки скрытности и проворства получают модификатор +1.

❑ ПУТЕШЕСТВЕННИК

Лапы (или ноги) твоего персонажа закалены сотнями километров долгих пеших путешествий. Герой получает модификатор +2 при проверках выносливости во время пеших переходов.

❑ СТОЙКИЙ БОЕЦ

Твой персонаж — боец, способный сражаться в полную силу, невзирая на полученные раны. При проверке драки он использует своё максимальное значение телосложения вне зависимости от количества полученного урона. Обрати внимание, что вероятность стать небоеспособным в результате рискованной проверки драки при этом повышается.

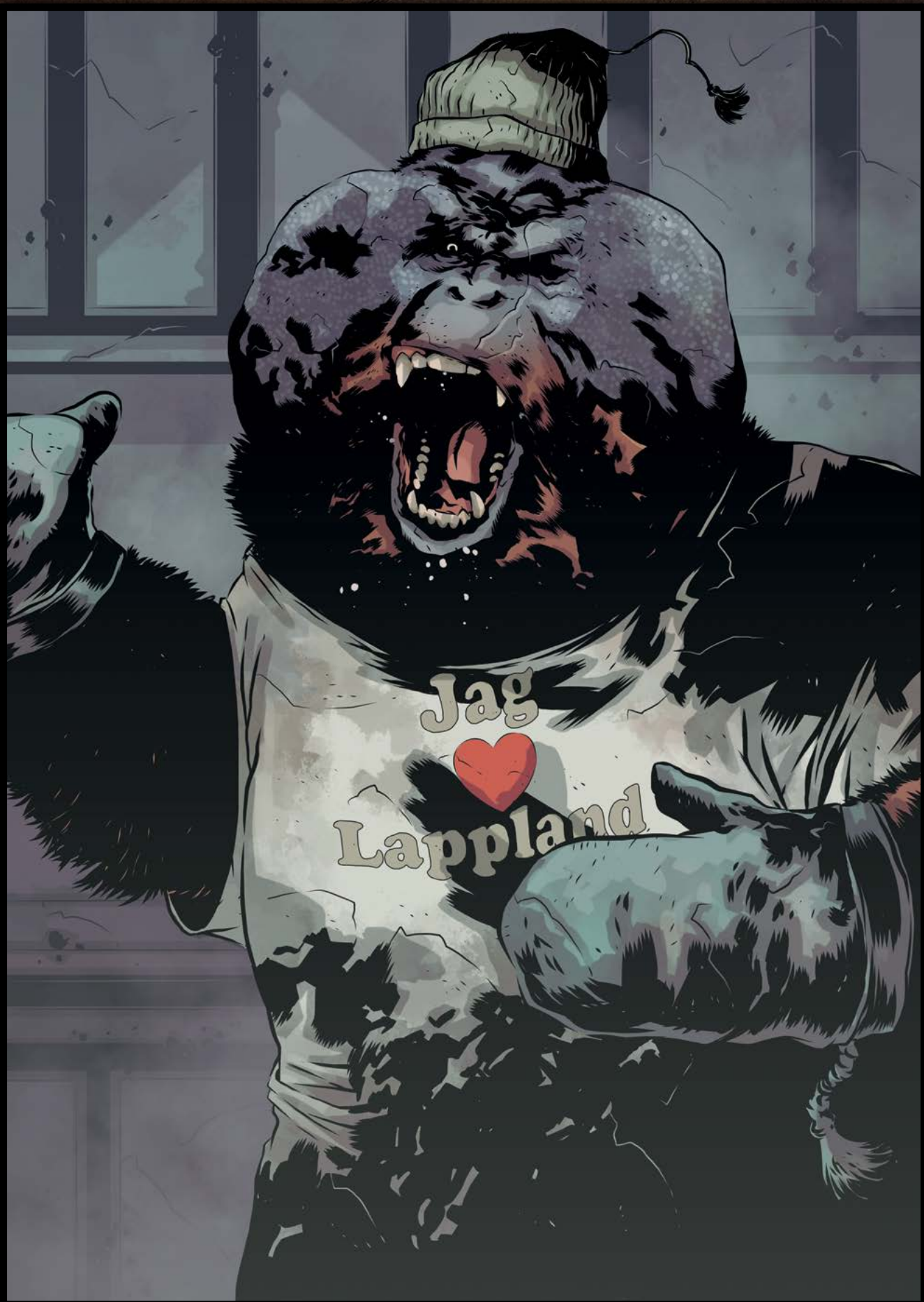
❑ УБИЙЦА

Персонаж знает, куда нужно метить, чтобы противник упал и больше никогда не вставал. Когда ты проходишь проверку d66, чтобы выяснить, какую травму получит твой противник (см. стр. 80), можешь поменять местами выпавшие десятки и единицы. Если у твоего противника есть достоинство «девять жизней», оно нейтрализует действие достоинства «убийца» (и наоборот), и проверка проходит как обычно.

❑ УПОРСТВО

Твоему персонажу не привыкать идти до последнего, невзирая ни на что. Это позволяет тебе в ходе одной проверки идти на риск не один, а целых два раза! Вне зависимости от того, был риск двойным или одинарным, кубики, на которых выпадают знаки ☢, ☣ и ☠, остаются на столе, и результаты на них считаются как обычно (см. стр. 40).







ДАРЫ ПРЕДКОВ

Дары Диких предков — это то, что отличает зверомутантов от простых людей. Это их звериная половина, спящая глубоко внутри, но всегда готовая проснуться и вырваться на свободу. Каждый зверомутант получает по два дара предков на этапе создания персонажа и имеет возможность получить новые дары по ходу игры.

Всего существует 21 дар; все они перечислены и описаны в этой главе. В таблице на стр. 63 указано, к какому племени должен принадлежать зверомутант, чтобы получить тот или иной дар. Дары, отмеченные буквой О, обладают ответным эффектом, а отмеченные буквой У — усиливающим. Обрати внимание, что у некоторых даров может быть несколько эффектов.

АКТИВАЦИЯ ДАРОВ

Активируя дар предков, можно быть уверенным, что он сработает и никто не сможет этому помешать. Для активации дара не нужны проверки, только пункты зверя — чаще всего достаточно одного, но иногда может понадобиться и больше.

- ❑ В начале каждой игровой встречи персонаж пополняет запас пунктов зверя на число, равное количеству имеющихся у него даров предков.
- ❑ Запас пунктов зверя можно пополнить во время игры, предприняв рискованную проверку (см. стр. 40).

- ❑ Неистраченные пункты зверя не исчезают с окончанием игровой встречи, а переносятся на следующую.
- ❑ Максимально возможный запас пунктов зверя равен 10.

Сражения: в сражении (см. главу 6) активация дара считается действием. Это не касается даров, обладающих усиливающими (У) и ответными (О) эффектами; об этом рассказано далее.

ПРОБУЖДЕНИЕ ЗВЕРЯ

Как и в случае с мутациями из книги «Мутанты. Точка отсчёта», активация любого из даров предков может оказаться чревата неприятностями. Взывая к своим Диким предкам, персонаж может сам поддаться их зову и временно подавить человеческую половину своей личности. Среди племён Райской Долины ходит множество легенд о зверомутантах, так и не сумевших вернуть контроль над своим разумом и навсегда оставшихся в плену у вырвавшегося на свободу зверя.

Брось по одному основному кубiku за каждый потраченный при активации дара пункт зверя. Если выпадет хотя бы один , зверь пробуждается. Дар срабатывает, но не так, как обычно; чтобы определить побочный эффект, пройди проверку d6 по таблице ниже.

ПРОВЕРКА ЭФФЕКТ



Зверь полностью подавляет человеческую часть сознания зверомутанта. Персонаж игрока временно переходит под управление ведущего, а также теряет способность говорить и пользоваться инструментами (см. строки 3 и 4 ниже). Герой немедленно сбегает с поля боя, стремясь укрыться в самом глухом и диком уголке окружающего ландшафта, и будет драться с любым, кто попытается его остановить. Он придёт в себя, только если кто-нибудь пройдёт проверку лечения, но не раньше чем через d6 часов после пробуждения зверя. Придя в себя, персонаж немедленно получает новый дар предков

2

Персонаж должен либо бежать с поля боя, либо начать драку с любым другим или врагом по своему выбору. Как только герой или его противник становится небоеспособным, эффект прекращается, но после этого персонаж в любом случае теряет способность говорить и пользоваться инструментами (см. строки 3 и 4 ниже)

3

Персонаж временно утрачивает способность к развитию логическому мышлению: теряет возможность говорить (см. строку 4, ниже), пользоваться любыми инструментами и использовать навык понимания. Этот эффект длится d6 дней

ПРОВЕРКА ЭФФЕКТ

4

Персонаж забывает человеческую речь. Для того чтобы отразить этот эффект в игре, мы рекомендуем самому игроку участвовать в диалогах только так, как это доступно его персонажу, — при помощи жестов и звуков, характерных для животных его вида: рёва, лая, мяуканья, фырканья и т. п. Этот эффект длится d6 дней

5

Пробудившийся было зверь сталкивается с непреклонной волей человеческой половины зверомутанта и вновь засыпает крепче прежнего. Персонаж теряет все имеющиеся у него пункты зверя и не может получать новые. Он может идти на риск как обычно, но полученные в результате проверки просто не будут пополнять запас пунктов зверя. Кроме того, персонаж не может пользоваться навыком доминирования. Эффект длится d6 дней



Внутренний зверь пробуждается и действует в полной гармонии с человеческой половиной зверомутанта. Персонаж получает назад все только что потраченные пункты зверя и при желании может немедленно (в этот же ход) активировать тот же дар ещё раз

ХИЩНИК



Новые дары: когда твой персонаж получает новый дар предков (см. строку  в таблице выше), ты можешь выбрать любой из даров, доступных зверомутантам твоего племени. Персонаж-зверомутант с четырьмя дарами перестаёт получать новые дары и до конца жизни пользуется теми, что у него уже есть.

ПРИМЕР

За Сальери 67 гонятся дроны Смотрителей, и тот понимает, что самое время воспользоваться даром предков «стремительное бегство». Дмитрий трогает пункт зверя, бросает один основной кубик и получает . Дмитрий чертыхается и бросает основной кубик ещё раз — к его великому сожалению, снова выпадает ! Зверь пробуждается, и Сальери 67 стремительно, не разбирая дороги, уносится прочь. Несколько дней спустя друзья отыскивают бедолагу, успешно проходят проверку лечения и приводят товарища в себя. В результате Сальери 67 получает ещё один дар предков — Дмитрий выбирает «копателя».

ОТВЕТНЫЙ ЭФФЕКТ

Некоторые дары предков при активации производят так называемый ответный эффект — они отмечены буквой О. В сражении ответный эффект дара можно активировать в любой момент и сколько угодно раз в течение раунда. Активация ответного эффекта не считается ни действием, ни манёвром; всё, что для этого нужно, — достаточный запас пунктов зверя.

УСИЛИВАЮЩИЙ ЭФФЕКТ

Некоторые дары предков при активации производят так называемый усиливающий эффект — они отмечены буквой У. Усиливающий эффект дара активируется одновременно с действием (или манёвром), для усиления которого он предназначен. Собственно активация дара при этом ни действием, ни манёвром не считается.

Если усиливающий эффект дара связан с каким-либо навыком, то его необходимо активировать до осуществления проверки навыка.

ДАРЫ ПРЕДКОВ И ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Дары предков, которыми обладают персонажи ведущего, действуют по тем же правилам, что и дары, которыми обладают персонажи игроков. Типичный зверомутант ведущего имеет два дара предков, но из этого правила вполне могут быть исключения. Когда ведущий вводит в игру нового персонажа-зверомутанта, он сам выбирает, какими дарами его наделить.

Пункты зверя: в отличие от героев у персонажей ведущего нет индивидуального запаса пунктов зверя — вместо этого в начале игровой встречи ведущий получает общий для всех своих персонажей запас, равный сумме пунктов зверя, имеющихся у всех персонажей игроков (включая те, что герои получают в начале игровой встречи).

Ведущий может пополнять этот запас по ходу игры при помощи рискованных проверок. Ещё одно отличие состоит в том, что запас пунктов зверя у ведущего не сохраняется, а рассчитывается заново в начале каждой игровой встречи.



ТАБЛИЦА ДАРОВ ПРЕДКОВ

ДАР ПРЕДКА	ПЛЕМЯ	ЭФФЕКТ
Амфибия	Рептилии	
Бесшумный	Кошки, Крысы	У
Быстрая реакция	Кошки, Кролики, Рептилии	У
Быстрые ноги	Собаки, Кошки, Медведи, Обезьяны, Кролики, Лоси	У
Великан	Медведи, Обезьяны, Лоси	У/О
Густой мех	Собаки, Медведи, Обезьяны	О
Клич	Собаки, Обезьяны	
Копатель	Крысы, Кролики, Барсуки	
Маленький	Крысы, Кролики, Барсуки	О
Ночной зверь	Кошки, Крысы	У
Охотничий инстинкт	Собаки, Кошки, Барсуки, Рептилии	У
Природная броня	Рептилии	О
Прыгун	Кролики, Обезьяны, Рептилии	У
Рога	Лоси	
Стремительное бегство	Крысы, Кролики, Лоси	
Травоядный	Медведи, Кролики, Крысы, Обезьяны, Лоси	
Хвост	Собаки, Кошки, Рептилии	У
Хищник	Собаки, Кошки, Медведи, Барсуки	У
Цепкие пальцы	Кошки, Крысы, Обезьяны	
Шестое чувство	Крысы, Кролики, Барсуки	У
Ядовитый укус	Рептилии	У



ПУНКТЫ ЗВЕРЯ

Если вы пользуетесь книгами «Мутанты. Точка отсчёта» и «МТО: Питомник „Альфа“», то пункты мутации и пункты зверя с точки зрения ведущего полностью идентичны и взаимозаменяемы. Ведущий может тратить пункты зверя на активацию мутаций и пункты мутаций на активацию даров предков. В начале игровой встречи ведущий получает общий для всех своих персонажей запас пунктов мутации/зверя, равный сумме пунктов мутации/зверя, имеющихся у всех персонажей игроков.

АМФИБИЯ

Зверомутант чувствует себя в воде как дома. У этого дара два эффекта. Во-первых, зверомутант может долго задерживать дыхание — на пять минут за каждый потраченный пункт зверя. Во-вторых, находясь в воде, персонаж может тратить пункты зверя при проверках драки или скрытности: каждый потраченный пункт зверя даёт ему один .

БЕСШУМНЫЙ [У]

Зверомутант способен передвигаться, как кошка в ночи, — незримо и бесшумно. Персонаж может активировать этот дар при проверке скрытности. За каждый потраченный пункт зверя персонаж получит модификатор +2. Обрати внимание, что пункты зверя нужно потратить до самой проверки.

БЫСТРАЯ РЕАКЦИЯ [У]

Зверомутант обладает сверхчеловеческой скоростью реакции. Персонаж может активировать этот дар перед проверкой инициативы: каждый потраченный пункт зверя позволяет повысить её значение на 2 пункта.

БЫСТРЫЕ НОГИ [У]

Когда зверомутант передвигается на четвереньках, он несётся как ветер. Потратив пункт зверя, персонаж может удвоить свою скорость на один ход. Каждый манёвр, потраченный на перемещение, считается за два (см. стр. 71). Иными словами, герой может за один ход переместиться между дальней и нулевой дистанцией

или, например, между средней и нулевой дистанцией и атаковать противника в драке.

ВЕЛИКАН [У/О]

Зверомутант чрезвычайно высок и крепко сложен, что сильно улучшает его бойцовские качества и устойчивость к урону. У этого дара два эффекта. Во-первых, успешно осуществив проверку драки (в том числе холодным оружием), персонаж может потратить один (и только один) пункт зверя, чтобы увеличить нанесённый этой атакой урон на 1 пункт. Во-вторых, персонаж может потратить один (и только один) пункт зверя, чтобы уменьшить полученный урон на 1 пункт. Этот дар не работает, если персонаж получает урон из-за рискованной проверки.

ГУСТОЙ МЕХ [О]

Зверомутант покрыт густым тёплым мехом, который хорошо защищает как от ударов холодным оружием, так и от ночных холодов. У этого дара два эффекта. Во-первых, персонаж может потратить пункт зверя, чтобы гарантированно добиться успеха при проверке выносливости во время сильного холода (см. стр. 83). Во-вторых, персонаж может потратить один (и только один) пункт зверя, чтобы уменьшить полученный урон на 1 пункт. Этот дар не работает, если персонаж получает урон из-за рискованной проверки.

КЛИЧ

Во-первых, потратив пункт зверя, персонаж может издать громкий клич, который в нормальных условиях вполне можно услышать за один-два километра. Другие зверомутанты при этом способны распознать нюансы клича и понять вложенное в него простое послание (например, «опасность», «все сюда», «всё чисто» и т.п.). Во-вторых, клич может оглушить противников, находящихся в рамках ближней дистанции: каждый потраченный пункт зверя позволяет герою выбрать одну цель — все выбранные цели получают по 1 пункту усталости.

КОПАТЕЛЬ

Лапы зверомутанта хорошо приспособлены к копанью: с их помощью он может быстро и эффективно передвигаться сквозь любую относительно мягкую почву.

ОХОТНИЧИЙ ИНСТИНКТ



Каждый потраченный пункт зверя позволяет переместиться под землёй примерно на 10 метров (на одну ступень дистанции во время сражения — см. стр. 71). Кроме того, пытаясь бежать с поля боя, персонаж может потратить пункт зверя, чтобы гарантированно добиться успеха при проверке проворства.

МАЛЕНЬКИЙ [O]

Зверомутант очень мал и увёртлив. Персонаж может активировать этот дар, когда противник, атакуя его, удачно проходит проверку драки или стрельбы. Каждый потраченный пункт зверя нейтрализует один из полученных противником .

НОЧНОЙ ЗВЕРЬ [Y]

Зверомутант предпочитает вести ночной образ жизни — при самом скудном освещении он способен видеть не хуже, чем днём. Потратив пункт зверя, персонаж может на протяжении нескольких минут игнорировать эффекты темноты (см. стр. 84). Кроме того, если дело происходит ночью, герой может потратить ещё один (и только один) пункт зверя, чтобы получить

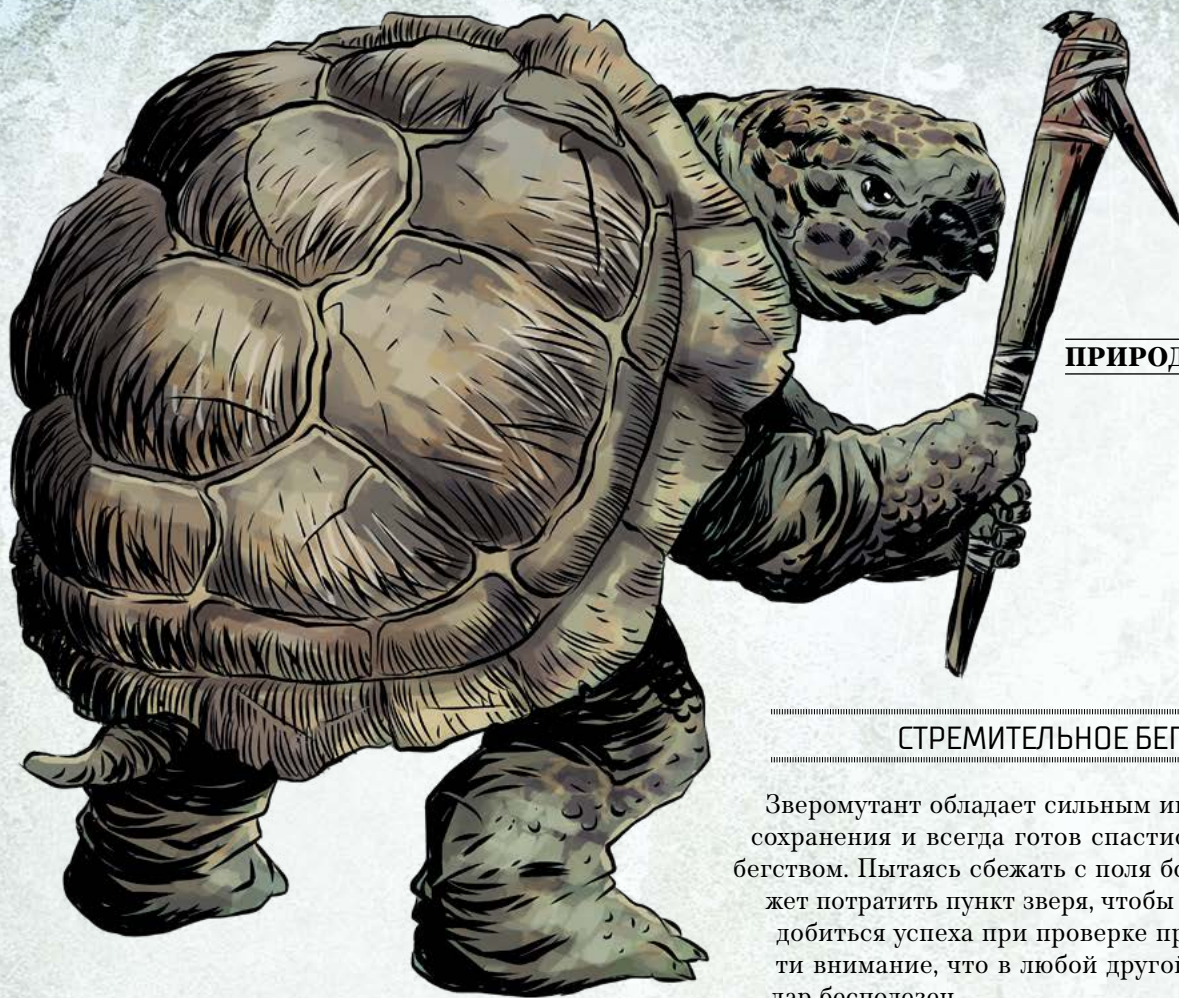
модификатор +1 при проверке скрытности, стрельбы или наблюдательности.

ОХОТНИЧИЙ ИНСТИНКТ [Y]

У этого зверомутанта развит инстинкт охотника и убийцы. Персонаж может потратить пункт зверя, чтобы выбрать себе жертву: герой должен видеть её или хотя бы чують оставленный ею след (зверомутант, обладающий охотничьим инстинктом, может чують след, оставленный несколько суток назад). Предпринимая первую атаку против выбранной жертвы, герой может активировать этот дар ещё раз — каждый потраченный пункт зверя при этом даёт модификатор +1 при проверке драки или стрельбы. Одновременно у персонажа может быть только одна намеченная жертва.

ПРИРОДНАЯ БРОНЯ [O]

Тело зверомутанта покрыто защитным панцирем или прочной чешуёй. Персонаж может потратить один (и только один) пункт зверя, чтобы уменьшить полученный урон на 1 пункт. Этот дар не работает, если персонаж получает урон из-за рискованной проверки.



ПРИРОДНАЯ БРОНЯ

СТРЕМИТЕЛЬНОЕ БЕГСТВО

Зверомутант обладает сильным инстинктом самосохранения и всегда готов спастись от опасности бегством. Пытаясь сбежать с поля боя, персонаж может потратить пункт зверя, чтобы гарантированно добиться успеха при проверке проворства. Обратите внимание, что в любой другой ситуации этот дар бесполезен.

ПРЫГУН [У]

Мощные ноги зверомутанта позволяют ему прыгать очень высоко и очень далеко. Потратив пункт зверя, персонаж может прыгнуть на 10 метров в длину и на 5 метров в высоту: это позволит ему, например, прыгнуть на противника в рамках средней дистанции и немедленно провести против него атаку (проверка драки). Сам прыжок при этом считается манёвром (см. стр. 70).

РОГА

Голова зверомутанта украшена величественной ветвистой короной. Если персонаж безоружен, он может использовать рога в драке. Перед проверкой драки — неважно, атакуя или защищаясь, — герой может потратить любое количество пунктов зверя: каждый пункт обеспечит модификатор +2. Проверка пробуждения зверя в данном случае осуществляется после завершения атаки (или защиты).

ТРАВОВАЯДНЫЙ

Зверомутант может питаться дикорастущими растениями, даже теми, что несъедобны для других разумных существ. Потратив пункт зверя, персонаж может полностью удовлетворить свою суточную потребность в еде и воде.

ХВОСТ [У]

Зверомутант может похвастать длинным роскошным хвостом, который позволяет ему лучше сохранять равновесие. Во-первых, если персонаж прыгает, лезет на дерево или совершает любое другое действие, требующее хорошего чувства равновесия, он может активировать этот дар перед проверкой проворства. За каждый потраченный пункт зверя персонаж получит модификатор +2. Во-вторых, персонаж может активировать этот дар перед проверкой доминирования

(см. стр. 46) — в этом случае за каждый потраченный пункт зверя персонаж получит модификатор +1. Обратите внимание, что пункты зверя в любом случае нужно потратить до самой проверки.

ХИЩНИК (У)

Острые клыки и когти позволяют зверомутанту разрывать жертв на части голыми руками. Персонаж может активировать этот дар, осуществив успешную проверку драки (без оружия). Каждый потраченный пункт зверя повышает нанесённый атакой урон на 1 пункт. В сочетании с оружием этот дар не действует.

ЦЕПКИЕ ПАЛЬЦЫ

Зверомутант обладает способностью быстро и непринуждённо лазать по любым хоть сколько-нибудь пригодным для этого поверхностям. Потратив пункт зверя, персонаж может взобраться на дерево или даже на стену здания, если, конечно, там есть за что ухватиться. Кроме того, пытаясь сбежать с поля боя, персонаж может потратить пункт зверя, чтобы гарантированно добиться успеха, как при проверке проворства, — если, конечно, в окрестностях есть деревья или здания, на которых можно укрыться от опасности.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО (У)

Звериное чутьё позволяет зверомутанту предчувствовать опасность и реагировать быстрее, чем это сделает враг. Персонаж может активировать этот дар, когда противник проходит встречную проверку своей скрытности против наблюдательности героя. За каждый потраченный пункт зверя персонаж получит модификатор +2. Обратите внимание, что пункты зверя нужно потратить до самой проверки.

ЯДОВИТЫЙ УКУС (У)

Во рту у зверомутанта имеется ядовитая железа, секрет которой способен парализовать или даже убить жертву. Если после удачной проверки драки безоружная атака персонажа наносит хотя бы 1 пункт урона, он может немедленно активировать этот дар, чтобы выпрыснуть жертве яд. Теперь в начале своего хода жертва будет получать по 1 пункту урона от яда на протяжении количества раундов, равного количеству потраченных пунктов зверя. Яд не действует на роботов.

НОЧНОЙ ЗВЕРЬ







КОНФЛИКТЫ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

Конфликты — это естественная часть жизни в Райской Долине. Разногласия внутри племени, трения с другими племенами, стычки с чудовищами, сражения со Смотрителями — конфликты могут принимать самые разные формы. Конфликты могут быть как социальными (вроде бескровных, хотя порой довольно шумных споров за доминирующее положение в иерархии племени), так и насильственными — кровопролитными сражениями, которые могут закончиться смертью любого из участников.

РАУНДЫ, ХОДЫ И ИНИЦИАТИВА

Конфликт начинается, когда герой применяет против кого-нибудь доминирование, стрельбу или драку — или когда кто-нибудь использует эти навыки против героя. В сражении сначала необходимо пройти проверку инициативы.

ПРОВЕРКА ИНИЦИАТИВЫ

Если тебе повезёт, твой персонаж будет сражаться бок о бок с товарищами, а если не повезёт, то свои товарищи будут и у противника. В любом случае нужно бросить по кубику за каждого участника сражения (вольного

и невольного). Это не проверка навыка, так что идти на риск при проверке инициативы нельзя. Боец с самым высоким значением инициативы ходит первым, а все остальные — после него, в порядке уменьшения значения инициативы. В случае ничьей первым ходит тот, у кого выше ловкость, а если и эти значения равны, очередность определяется простым броском кубика: у кого больше, тот и ходит первым.

Когда все участники сражения заканчивают свой ход, начинается следующий раунд сражения. Значение инициативы может меняться по ходу, но проверку инициативы нужно проходить только в начале первого раунда. Если в разгар сражения прибывают новые участники, они проходят проверку инициативы и «встраиваются» в существующий порядок очередности ходов.

Быстрая реакция: дар «быстрая реакция» может повлиять на проверку инициативы (см. стр. 64).

Время: с точки зрения персонажей каждый раунд сражения длится от 10 секунд до нескольких минут в зависимости от обстоятельств и используемых навыков.

Группы персонажей ведущего: если в сражении участвует группа персонажей ведущего, обладающих одинаковыми параметрами, можно осуществить одну общую для них проверку инициативы. Это позволит опреде-

лить очерёдность хода сразу всей группы и при этом сэкономить массу времени. Конечно, ведущий волен самостоятельно определять, кто из участников этой группы ходит первым, а внешние факторы, влияющие на инициативу отдельных персонажей, действуют в индивидуальном порядке, а не на всю группу разом.

ИЗМЕНЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ

В ходе сражения каждый персонаж проходит проверку инициативы только один раз, но значение инициативы можно повысить, изменив тем самым очерёдность ходов. Новое значение инициативы вступает в силу в начале следующего раунда. Для этого ты можешь:

- ❑ активировать дар «быстрая реакция» (см. стр. 64);
- ❑ выбирать соответствующие трюки при проверках драки и стрельбы (см. стр. 47 и 50).

ПРИМЕР

Сальери 67 бесшумно пробирается сквозь заросли Запретной зоны в компании двух верных товарищей — барсука Гретики 12 и кролика Тотти 05. Внезапно сквозь подлесок проламывается механическая громада — робот-страж! Начинается сражение, и все должны пройти проверку инициативы. Тотти наделена даром «быстрая реакция» и решает активировать его, потратив 1 пункт зверя. Ведущий бросает кубик за робота и получает 6, Тотти получает 5, Гретика 4, а Сальери 1. Благодаря активации дара предков Тотти получает +2 к показателю инициативы, и в результате у неё выходит 7, так что она ходит первой.

ДЕЙСТВИЯ И МАНЁВРЫ

Когда наступает твой ход, ты можешь предпринять либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра. Персонаж совершает действие, когда:

- ❑ осуществляет проверку навыка;
- ❑ активирует дар предков (за исключением усиливающих и ответных эффектов).

Персонаж совершает манёвр, когда:

- ❑ перемещается на одну ступень дистанции (см. ниже);
- ❑ прячется в укрытие (см. стр. 79);
- ❑ достаёт предмет из рюкзака, сумки, кармана и т.д.;
- ❑ подбирает лежащий на земле предмет;
- ❑ готовит оружие к бою;
- ❑ готовится к стрельбе из лука или пращи (см. стр. 76);

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Когда группа персонажей ведущего работает сообща, вместо того чтобы атаковать поодиночке, они могут предпринять одну скоординированную атаку по правилам помощи (см. стр. 44): каждый член группы обеспечивает при проверке атаки модификатор +1 (вплоть до максимума +3 за трёх помощников). Такой подход может сильно облегчить жизнь ведущему.

- ❑ целится из дистанционного оружия (см. стр. 77);
- ❑ перезаряжает дистанционное оружие (см. стр. 76);
- ❑ использует предмет.

В СВОЙ ХОД ТЫ МОЖЕШЬ:

- ❑ предпринять одно действие и один манёвр ...или ...
- ❑ предпринять два манёвра.

ПОМОЩЬ

Попытка помочь (см. стр. 44) другому персонажу считается действием, поэтому в свой ход помощник может предпринять только манёвр.

ДАРЫ ПРЕДКОВ

Активация дара предков обычно считается действием. Это, как правило, означает, что в ход, когда персонаж активирует дар, он уже не сможет использовать навык. Усиливающие и ответные эффекты даров являются исключением из этого правила. Подробнее о них рассказано на стр. 63.

ДИСТАНЦИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В сражении расстояние между персонажем и его противниками можно условно разделить на пять ступеней:

- ❑ нулевая: в непосредственной близости;
- ❑ ближняя: до нескольких метров;
- ❑ средняя: до пары десятков метров;

- ▣ дальняя: до нескольких сотен метров;
- ▣ предельная: в пределах видимости.

Обрати внимание, что в рамках любой ступени дистанции находятся и все предыдущие ступени.

НАСТУПЛЕНИЕ И ОТХОД

Перемещение во время сражения считается манёвром. Перемещение на одну ступень в рамках средней дистанции требует одного манёвра, перемещение на одну ступень за рамками средней дистанции требует двух манёвров (помни, что, предприняв за ход два манёвра, персонаж уже не сможет совершить действие).

Дары предков и транспортные средства могут сильно ускорить перемещение.



ДЛЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

МЕЖДУ	И	ПОТРЕБУЕТСЯ
Нулевой дистанцией	Ближней дистанцией	Один манёвр
Ближней дистанцией	Средней дистанцией	Один манёвр
Средней дистанцией	Дальней дистанцией	Два манёвра



БЕГСТВО С ПОЛЯ БОЯ

Обычно, если ты явно проигрываешь сражение, лучше бежать и выжить, чем остаться и погибнуть. Бегство с поля боя — это проверка проворства. Ведущий может применять модификаторы в зависимости от типа ландшафта и того, насколько сложно (или просто) там спрятаться. Кроме того, успех бегства зависит от расстояния между беглецом и ближайшим к нему противником:



БЕГСТВО С ПОЛЯ БОЯ

Дистанция	Модификатор
Нулевая	-2
Ближняя	-1
Средняя	+0
Дальняя	+1
Предельная	Проверка не требуется



Успех означает, что персонажу удаётся скрыться от противника — для него сражение на этом заканчивается. Обрати внимание, что при бегстве с поля боя враг преграждает путь вперёд, а значит, бежать персонаж может только туда, откуда пришёл.

В случае провала персонаж остаётся на месте, на той же дистанции от противника, что и до проверки. Ведущий может ввести и иные неприятные последствия. При желании попытку бегства можно повторить в следующем раунде.

ПРИМЕР

Робот-страж находится в рамках ближней дистанции. Тотти хочет бежать с поля боя и проходит проверку проворства с модификатором -1. Проверка оказывается успешной, и Тотти немедленно скрывается в чаще. Наступает черёд робота; он тратит манёвр на перемещение, оказывается в рамках нулевой дистанции от Гретики и тратит действие на проверку драки, атакуя слегка опешившего от неожиданности барсука.

ДРУГИЕ ВИДЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Естественно, перемещение персонажей в бою не ограничивается наступлениями, отходами и бегством. Ведущий

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

В большинстве случаев детальная карта поля боя не нужна — ведущему достаточно обозначить основные элементы окружения. Однако, если ты предпочитаешь наглядность, никто не мешает тебе использовать расчерченную на клетки тактическую карту. Каждая клетка соответствует расстоянию в два метра. При желании можешь даже использовать подходящие миниатюры.

Пользуясь тактической картой, имей в виду, что каждый манёвр перемещения позволяет передвинуть миниатюрку персонажа на пять клеток. Движение по диагонали разрешается. Помни, что транспортные средства и некоторые дары удваивают скорость персонажа, позволяя ему перемещаться на десять клеток за один манёвр. Персонаж может воспользоваться укрытием, если находится на той же или соседней с ним клетке. Клетка, на которой находится персонаж, и все соседние с ним клетки, — это нулевая дистанция. От одной до двух клеток между персонажами — это ближняя дистанция; от трёх до пятнадцати — средняя, больше пятнадцати (если, конечно, твоя карта не измеряется парой-тройкой сотен клеток) — дальняя.

должен действовать исходя из ситуации и описанных игроком действий персонажа. Для прыжка в укрытие, например, достаточно одного манёвра, но, если задуманное сложнее (например, персонаж хочет успеть проскочить сквозь закрывающиеся створки главных ворот бункера), вполне может понадобиться проверка проворства.

ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Зачастую для того, чтобы победить, нужно атаковать, когда враг меньше всего этого ожидает.

Внезапная атака: если, по мнению ведущего, персонаж застаёт врага врасплох, то в первом раунде сражения он получает +2 к значению инициативы.

Атака исподтишка: если персонаж незаметно подкрадывается к жертве, прежде чем её атаковать, это называется **атакой исподтишка**. Для того чтобы её предпринять, нужно пройти встречную проверку скрытности против наблюдательности (только одну — вне зависимости от расстояния между персонажем и его целью) с модификатором, который зависит от того, насколько близко нужно подобраться (см. таблицу ниже).

Для того чтобы атаковать противника большинством видов холодного оружия, придётся подобраться к нему на нулевую дистанцию. Если персонаж проигрыва-

ет проверку, противник сразу замечает его, и сражение начинается как обычно. Если же во встречной проверке выигрывает персонаж, то он подбирается к цели на нужное расстояние и вдобавок (до начала сражения и проверки инициативы) получает возможность предпринять «бесплатное» действие. Обрати внимание, что вместо этого действия нельзя предпринять манёвр.

Если несколько персонажей захотят предпринять совместную атаку исподтишка, каждый из них должен проходить проверку скрытности самостоятельно. Если хотя бы одна из этих проверок окажется неудачной, противник сразу заметит всех персонажей, и сражение начнётся как обычно.

Засада: засада — это особый вид атаки исподтишка, при которой не персонажи крадутся к противнику, а, наоборот, герои, затаившись, ждут, когда тот подойдёт поближе. Все участники засады проходят проверку скрытности самостоятельно, как описано выше, но в данном случае все они получают дополнительный модификатор +2, поскольку двигаются не они, а их жертвы.

Шестое чувство: дар предков «шестое чувство» позволяет загодя замечать врагов, устраивающих засады и замысляющих атаки исподтишка.

ЗАСАДЫ И АТАКИ ИСПОДТИШКА

Дистанция	Модификатор
Нулевая	-2
Ближняя	-1
Средняя	+0
Дальняя	+1
Предельная	+2

СПОСОБЫ РАЗРЕШЕНИЯ КОНФЛИКТОВ

С технической точки зрения правила игры «МТО: Питомник „Альфа“» не делают особой разницы между социальными конфликтами и конфликтами с применением грубой силы. Иными словами, ничто не мешает тебе выстрелить в противника в первом раунде, пройти проверку доминирования, чтобы убедить его сдаться во втором, и снова выстрелить в третьем. Ты сам решаешь, какой навык использовать.



СОЦИАЛЬНЫЕ КОНФЛИКТЫ

Когда зверомутант пытается навязать другому свою волю, он не прибегает к дипломатии и взаимным уступкам, как это делают люди и мутанты. Социальные конфликты среди зверомутантов разрешаются за счёт рычажения, шипения, демонстрации клыков, лёгкой трёпки и прочих действий, призванных обозначить доминирующее или подчинённое положение оппонентов.

Чтобы узнать, кто одержал верх в социальном конфликте, персонаж должен пройти встречную проверку (см. стр. 45) доминирования против проникательности оппонента, который должен находиться в рамках ближней дистанции. Обрати внимание, что требования твоего персонажа должны быть разумны и уместны (по мнению ведущего), а на Смотрителей доминирование не действует вовсе.

РАНГ

На проверку доминирования влияют ранги участвующих в ней персонажей. Если ранг твоего персонажа выше, ты получаешь модификатор +1 за каждый пункт разницы. И наоборот: если ранг твоего персонажа ниже, чем ранг оппонента, ты получаешь модификатор -1 за каждый пункт разницы.

РЫЧАГИ ДОМИНИРОВАНИЯ

Затем ведущий назначает дополнительный модификатор, который зависит от ряда сторонних факторов, способных повлиять на исход социального конфликта.

Каждый из этих факторов обеспечивает твоему персонажу модификатор +1:

- ❑ численный перевес на твоей стороне;
- ❑ оппонент может выполнить просьбу персонажа безо всякого труда;
 - ❑ у оппонента имеются повреждения;
 - ❑ в прошлом персонаж помогал своему оппоненту.



Каждый из этих факторов обеспечивает твоему персонажу модификатор -1:

- численный перевес на стороне оппонента;
- то, о чём просит персонаж, чревато для оппонента крупными неприятностями и (или) материальными затратами;
- оппонент не получит ничего, если поможет персонажу;
- твой оппонент — человек или мутант.

ГРУППЫ И СОЦИАЛЬНЫЕ КОНФЛИКТЫ

Когда ты хочешь применить доминирование к группе персонажей, герою обычно приходится иметь дело только с их лидером (не забудь учесть модификатор -1, если численное превосходство на стороне оппонента). Подчини вожака, и остальные последуют за своим предводителем. Гораздо сложнее, если у группы нет лидера: в этом случае тебе придётся иметь дело с каждым её членом по отдельности.

СНАРЯЖЕНИЕ

Существует снаряжение (в основном артефакты), качество которого учитывается при проверках доминирования.

ПРИМЕР

Успешно выбравшись из Запретной зоны, Сальери и его товарищи оказались в ареале племени Обезьян. Смотрители гонятся за ними, и дозорный Эйштейн 98 отказывается впускать опасную троицу на территорию племени. Гретики пытаются применить навык доминирования. Ранги оппонентов рав-

ЗВЕРОМУТАНТЫ, ЛЮДИ И МУТАНТЫ

Зверомутанты могут применять навык доминирования против людей и мутантов, однако у этих странных безволосых обезьян нет строгой племенной иерархии и, соответственно, ранга, так что ранг самого зверомутанта в этом случае также не учитывается. Кроме того, из-за различий в способах коммуникации зверомутанты всегда получают модификатор -1 при проверках доминирования, если их оппонент — человек или мутант, а люди и мутанты, в свою очередь, получают модификатор -1 при проверках влияния, если их оппонент — зверомутант.

О мутантах и их навыках подробно рассказано в книге «Мутанты. Точка отсчёта».

ны, но за плечами Эйштейна всё племя Обезьян, а просьба Гретики чревата большими неприятностями и не сулит ни малейшей выгоды ни самому дозорному, ни его соплеменникам, так что барсук получает модификатор -3.

ЭФФЕКТЫ

Если твой персонаж выигрывает встречную проверку доминирования, его оппонент должен либо немедленно атаковать твоего персонажа (при помощи драки, стрельбы или дара предков), либо сделать то, что от него требует твой герой.

Трюки: особенно успешная проверка доминирования позволяет посеять страх в сердце оппонента. Он получает по одному пункту стресса (см. стр. 78) за каждый дополнительный ☢, вложенный в этот трюк. Если из-за полученного стресса противник становится небоеспособным, он не посмеет тебя атаковать.

ДРАКА

Порой для того, чтобы разрешить конфликт, доминирования может оказаться недостаточно, и тогда в качестве аргументов зверомутанты пускают в ход клыки, когти и холодное оружие.

Когда персонаж атакует противника в ближнем бою, используется проверка драки. В большинстве случаев противник при этом должен находиться на нулевой дистанции, однако некоторые виды холодного оружия, например копьё, позволяют атаковать и на ближней дистанции.



МАЧЕТЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

В случае успешной проверки драки удар попадает в цель, и противник получает урон, равный показателю урона оружия персонажа (см. ниже). За каждый дополнительный ☢ можно выбрать один из этих трюков:

- ❑ персонаж наносит дополнительный пункт урона. Если у тебя хватает , этот трюк можно выбрать несколько раз;
- ❑ персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 78);
- ❑ значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 69). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения;
- ❑ персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них выбить. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 70);
- ❑ персонаж опрокидывает противника на землю или отталкивает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём);
- ❑ персонаж берёт противника в захват (см. ниже).

ЗАЩИТА

Когда кто-нибудь атакует персонажа в драке, он может попытаться защититься. Защищаясь, он проходит проверку драки одновременно с противником. За каждый дополнительный  можно выбрать один из этих трюков:

- ❑ ты нейтрализуешь один полученный противником . Если при этом у противника не остаётся ни одного , персонаж блокирует удар, и атака не причиняет ему никакого вреда;
- ❑ значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 69). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения;
- ❑ персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них будет выбит. Выбитый предмет можно подобрать. В бою это считается манёвром (см. стр. 70);
- ❑ персонаж опрокидывает противника на землю или отталкивает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём);
- ❑ персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 78);
- ❑ персонаж проводит контратаку и наносит противнику урон своим оружием. Ты не можешь увеличить этот урон, потратив дополнительные . Обрати внимание, что можно провести контратаку, не блокируя вражескую атаку. В этом случае персонаж и его противник нанесут друг другу урон одновременно.

Ограничения: используя защиту в драке, стоит помнить о нескольких ограничениях:

- ❑ защищаясь, персонаж тратит своё следующее действие. Это значит, что в этом (если ты ещё не хо-

дил) или следующем раунде (если твой ход уже закончился) он сможет предпринять только манёвр;

- ❑ ты должен объявить, что персонаж защищается, до того как противник пройдёт проверку драки;
- ❑ в каждом раунде можно защититься только от одной атаки. Если тебя атакуют дважды за раунд, от второй атаки твой персонаж защититься уже не сможет;
- ❑ если противник вооружён холодным оружием, а твой персонаж нет, то, защищаясь, ты получаешь модификатор -2 при проверке драки.



КОПЬЁ

ЗАХВАТ

В результате особенно удачной проверки драки персонаж может взять противника в захват, зажав его между лапами, вцепившись зубами или попросту придавив к земле собственным весом. Чтобы освободиться, противнику придётся победить во встречной проверке драки. Иначе он освободится, только если твой персонаж его выпустит или станет небоеспособным. Пока противник находится в захвате, он не может предпринимать других действий (и манёвров).

Удушающий приём: пока ты удерживаешь противника в захвате, удушающий приём — это единственное доступное твоему персонажу активное действие. Удушающий приём считается обычной атакой, но при этом обладает тремя отличительными особенностями:

- ❑ во время атаки нельзя использовать оружие;
- ❑ проводя удушающий приём, персонаж получает +2 при проверке драки;
- ❑ противник не может защититься от этой атаки.

ПРИМЕР

Не сумев одолеть дозорного в социальном конфликте, Гретцки бросается в драку. Выиграв проверку инициативы, он ходит первым, осуществляет проверку драки и получает целых три . Хорошенько всё обдумав, игрок решает нанести дополнительный пункт урона и взять Эйнштейна в захват. Теперь для того, чтобы освободиться из цепкой хватки расвирепевшего барсука, обезьяне-дозорному предстоит одолеть его во встречной проверке драки.

СТРЕЛЬБА

Сражения с применением дистанционного оружия в Райской Долине случаются не слишком часто: большинство зверомутантов предпочитает решать свои проблемы лицом к лицу. Однако некоторые всё-таки постигли мудрёное искусство создания и применения луков и пращей, а кое-кому даже удалось наложить лапы на громогласное и смертоносное огнестрельное оружие Древнего мира.

Атакуя противника на расстоянии, персонаж проходит проверку стрельбы. Для этого ему потребуется любое дистанционное оружие — подойдёт даже простой камень. В таблице на странице 77 среди прочих параметров указана максимальная дистанция применения для каждого вида оружия.

Укрытие: персонажи не могут защищаться от дистанционных атак, поэтому, когда в воздухе начинают свистеть стрелы, самым разумным действием является поиск укрытия (см. стр. 79).



ЛУК

МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИИ

Чем дальше находится цель, тем сложнее в неё попасть. Если цель находится на средней дистанции, стрелок получает модификатор -1 , если на дальней дистанции, то модификатор -2 , если на нулевой дистанции, то модификатор -3 (трудно целиться, когда враг сам пыта-

ется достать тебя какой-нибудь острой железкой). Последний модификатор не действует, если противник беззащитен или не знает о присутствии стрелка.



МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИИ

Дистанция	Модификатор
Нулевая	-3^1
Ближняя	$+0$
Средняя	-1
Дальняя	-2

¹Модификатор не действует против беззащитных противников.



ЛУКИ И ПРАЩИ

Луки и пращи не нужно перезаряжать — вместо этого персонаж должен потратить манёвр на подготовку к стрельбе. Затем ему нужно либо сразу выстрелить, либо дожидаться следующего раунда и сначала тщательно прицелиться (см. ниже), а затем выстрелить: предприняв любое другое действие или манёвр, персонаж должен будет снова потратить манёвр на подготовку к стрельбе.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ И АРБАЛЕТЫ

Если персонаж использует огнестрельное оружие или арбалет, ему не нужно готовиться к стрельбе, но если у огнестрельного оружия нет магазина, его, как и арбалет, нужно перезаряжать после каждого выстрела. Перезарядка при этом считается манёвром.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Все виды этого высокотехнологичного оружия являются артефактами Человеков. Они поражают цель различными видами когерентного сфокусированного излучения, и для работы им требуется электрическая энергия. В Райской Долине единственным подходящим источником питания для энергетического оружия служат другие артефакты — так называемые энергоблоки (см. стр. 139).

Энергетическое оружие, оснащённое энергоблоком, может выстрелить множество раз, но если при обычной, не рискованной, проверке стрельбы на кубике снаряжения выпадает знак , заряд в энергоблоке иссякает. Атака при этом считается потраченной впустую, а энергоблок становится бесполезным.

Некоторые собиратели утверждают, что энергоблоки можно перезаряжать, но если в Райской Долине такая технология и существует, то лишь под сводами Лабиринта..

Замена энергоблока в энергетическом оружии считается манёвром.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Прежде чем стрелять, персонаж может предпринять манёвр прицеливания: это обеспечит ему модификатор +1 при проверке стрельбы. Если он находится в укрытии или может надёжно опереть оружие, этот модификатор возрастает до +2. Прицелиться и выстрелить нужно в одном и том же раунде — нельзя «приберечь» этот модификатор на потом и использовать его в следующем раунде.



ТОПОР

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

В случае успешной проверки стрельбы атака поражает цель, и противник получает урон, равный показателю

урона оружия персонажа. За каждый дополнительный  можно выбрать один из следующих трюков:

- ❑ персонаж наносит дополнительный пункт урона. Если у тебя хватает , этот трюк можно выбрать несколько раз;
- ❑ персонаж выматывает противника, и тот получает один пункт усталости (см. стр. 78);
- ❑ значение инициативы персонажа повышается на 2 пункта (см. стр. 69). Этот эффект вступает в силу в следующем раунде сражения;
- ❑ персонаж выбивает оружие или другой предмет, который противник держит в руках. Если предметов несколько, ты сам выбираешь, какой из них будет выбит;
- ❑ точное попадание опрокидывает противника на землю или отбрасывает его (например, чтобы тот упал с обрыва или вылетел сквозь дверной проём).

ОРУЖИЕ

Конечно, у большинства зверомутантов есть когти, клыки и другие средства защиты, дарованные самой природой, так что они носят с собой оружие реже, чем люди, однако холодное оружие повышает эффективность персонажа в драке, а без дистанционного вообще не обойтись, если нужно достать противника издалека.

В двух таблицах (см. ниже) приведён перечень оружия, которое зверомутанты Райской Долины способны делать самостоятельно: племена часто торгуют им

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Когти и клыки	—	1	Нулевая	
Импровизированная дубинка	+1	1	Нулевая	Можно найти где угодно
Нож	+1	2	Нулевая	Лёгкое
Дубина	+2	1	Нулевая	
Шипованная дубина	+2	2	Нулевая	
Мачете	+2	2	Нулевая	
Копьё	+1	2	Ближняя	
Топор	+1	3	Нулевая	Тяжёлое
Кувалда	+1	3	Нулевая	Тяжёлое

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Брошенный камень	—	1	Средняя	Можно найти где угодно
Брошенный нож	+1	1	Средняя	Лёгкое
Брошенное копьё	+1	2	Средняя	
Праща	+1	1	Средняя	Лёгкое
Лук	+1	1	Дальняя	
Арбалет	+1	2	Дальняя	Тяжёлое

друг с другом. Если же герою повезёт, он вполне сможет наткнуться на мощное оружие Древнего мира. Эти драгоценные артефакты Чело­веков описаны в главе 10.

Качество: обозначает количество кубиков снаряжения, которое ты получишь, если персонаж применит это оружие по назначению. Помни, что качество оружия может снизиться из-за повреждений, полученных в результате рискованной проверки. Если качество при этом снизится до нуля, оружие сломается — прежде чем воспользо­ваться им вновь, его нужно будет починить.

Урон: количество пунктов урона, которое цель получит, если атака при помощи этого оружия окажется успеш­ной. Дополнительные , выпавшие при проверке ата­ки, можно вложить в увеличение этого урона.

Дистанция: дистанция (см. стр. 71), в рамках которой должна находиться цель.

Лёгкое оружие: занимает половину строки в перечне снаряжения персонажа.

Тяжёлое оружие: занимает две строки в перечне сна­ряжения персонажа.

Артефакты: параметры оружия Чело­веков можно най­ти на картах артефактов и в таблице артефактов на стр. 139.



КУВАЛДА

ПОВРЕЖДЕНИЯ

По ходу игры твой персонаж может получить повреж­дения четырёх типов — по числу характеристик. Каж­дый полученный пункт повреждения временно умень­шает значение соответствующей характеристики на единицу. Полученные повреждения необходимо от­мечать в соответствующем разделе бланка персонажа.

Урон: ушибы, порезы и сломанные кости. Снижает те­лосложение.

Усталость: физическое истощение, слабость и отдыш­ка. Снижает ловкость.

Смятение: помутнение рассудка, путаница в мыслях и ошибочные суждения. Снижает смекалку.

Стресс: неуверенность в себе, недоверие, разочарова­ние и уныние. Снижает инстинкт.

Есть несколько разных способов получить поврежде­ние:

- ❑ **вражеские атаки:** когда противник, атакуя твое­го персонажа, успешно проходит проверку стрель­бы или драки, герой получает урон, равный пока­зателю урона оружия противника (или больше, если противник получит дополнительные  и потра­тит их на увеличение урона). Направленная про­тив персонажа проверка доминирования, влияния или запугивания может подвергнуть его стрессу;
- ❑ **рискованные проверки:** каждый , полученный в результате рискованной проверки, наносит тво­ему персонажу одно повреждение, которое снижа­ет значение задействованной в проверке характе­ристики. Однако здесь есть и обратная сторона: за каждое полученное в результате рискованной проверки повреждение зверомутант получает по одному пункту зверя;
- ❑ **заражение Гнилью** (см. стр. 85), жажда, голод, холод, недосыпание (см. стр. 83) и взрывы (см. стр. 85).

БРОНЯ И ЩИТЫ

Для того чтобы защититься от урона, зверомутан­ты Райской Долины чаще всего пользуются навыка­ми и дарами предков, однако некоторые воины носят ещё и самодельные доспехи из утиля и звериных шкур.

Эффективность любой брони определяется её классом защиты. Одновременно можно носить только один тип брони. Получая урон, персонаж проходит проверку бро­ни, используя кубики снаряжения, количество которых равно классу защиты брони. Каждый полученный в ре­зультате проверки  снижает этот урон на один пункт. Если урон при этом снижается не до нуля, то каждый полученный  снижает класс защиты брони на один пункт. При поверке брони нельзя идти на риск, а сама проверка не считается действием. Повреждённую броню может починить любой хороший механик (см. стр. 58).

Броня не спасает от урона, полученного в результате голода, жажды, переохлаждения и рискованных проверок.

Щиты: некоторые воины вдобавок носят ещё и щиты, собранные из досок, прочных звериных костей и друго­го утиля. Щит подчиняется тем же правилам, что и бро­ня, и обычно обеспечивает класс защиты 3. преимуще-

ство щита в том, что его можно использовать вместе с бронёй: получив урон, персонаж сначала проходит проверку брони щита, а потом — надетой брони.

Дары предков: некоторые дары предков также обеспечивают защиту от урона. Подробности см. в главе 5.

Природная броня: у многих чудовищ (см. главу 9) есть природная броня. Она даёт такие же преимущества, что и обычная броня, но с одним большим отличием — её качество никогда не снижается, так что , полученные при проверке природной брони, попросту не учитываются.



ШИПОВАННАЯ ДУБИНА

ПРИМЕР

Барсук Гретцки раздобыл где-то старый хоккейный нагрудник, обладающий классом защиты 3. Камень, брошенный обезьяной-дозорным, наносит ему 2 пункта урона, Гретцки проходит проверку брони и получает один  и один . Соответственно, полученный барсуком урон и, к несчастью, класс защиты хоккейного нагрудника снижаются на 1 пункт.

УКРЫТИЕ

В пылу перестрелки хорошее укрытие вполне может спасти твоему персонажу жизнь; главное, выбирай что-нибудь покрепче, например дубовый пень. Чтобы занять место в близлежащем укрытии, нужно предпринять манёвр (см. стр. 70).

У любого укрытия есть класс защиты, который работает точно так же, как и класс защиты брони (см. выше), но действует он только против атак дистанционным оружием. Класс защиты укрытия снижается из-за , полученных при проверке брони. Укрытие используется вместе с бронёй: получив урон, нужно пройти проверку брони укрытия, а потом — надетой на персонажа брони.

Упор: ведя огонь из укрытия, персонаж может использовать его как дополнительную опору для оружия.

При этом модификатор за прицеливание (см. стр. 77) увеличивается до +2. Обрати внимание, что персонаж не может использовать преимущества упора, стреляя из пращи или лука.



ПРИМЕРЫ УКРЫТИЙ

УКРЫТИЕ	КЛАСС ЗАЩИТЫ
Кусты	2
Мебель	3
Деревянная дверь	4
Пень или дерево	5
Кирпичная стена	6



НЕБОЕСПОСОБНОСТЬ

Когда любая из характеристик персонажа снижается до нуля, он становится небоеспособным. В этом состоянии он теряет желание и (или) возможность продолжать бой и действовать трезво и осмысленно. Конкретный эффект зависит от того, какая характеристика пострадала.

- ❑ **Телосложение:** персонаж теряет сознание от болевого шока. Небоеспособность, вызванная уронном, имеет самые опасные последствия, поскольку влечёт за собой получение травм (см. ниже).
- ❑ **Ловкость:** персонаж физически истощён и едва может дышать.
- ❑ **Смекалка:** перегруженный мозг персонажа не способен ясно мыслить.
- ❑ **Инстинкт:** персонажа захлестывает всепоглощающий страх, уныние или жалость к себе.

НЕБОЕСПОСОБНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего, как и персонажи игроков, могут становиться небоеспособными. Персонажи ведущего могут лечить персонажей игроков, и наоборот. Обрати внимание, что, когда один персонаж ведущего лечит другого персонажа ведущего, никаких проверок осуществлять не нужно — ведущий сам определяет, чем кончилось дело. Если рядовой персонаж ведущего становится небоеспособным из-за урона, ведущий всегда может его просто «убить».

ЭФФЕКТ

Небоеспособный персонаж не может использовать навыки, предпринимать действия и активировать дары предков (в том числе с ответными эффектами). В свой ход небоеспособный персонаж может предпринять только один манёвр (см. стр. 70).

ВОССТАНОВЛЕНИЕ БОЕСПОСОБНОСТИ

Самый быстрый способ вернуть небоеспособного персонажа в строй — позволить другому персонажу пройти проверку лечения (см. стр. 47). В большинстве случаев, впрочем, лечение необязательно. Если небоеспособный персонаж не испытывает голода, жажды или переохлаждения (см. ниже), он придёт в себя самостоятельно через 46 часов, даже если никто не будет его лечить. По истечении этого срока значение сниженной до нуля характеристики восстанавливается на 1 пункт, и персонаж снова может действовать как обычно.

Восстановив боеспособность, персонаж сможет избавиться от всех остальных повреждений за счёт подходящих ресурсов (см. ниже).

Травмы: персонаж, который стал небоеспособным из-за урона, может получить смертельную травму и умереть, если кто-нибудь вовремя его не вылечит. Подробнее о травмах рассказано ниже.

ДОБИВАНИЕ

Небоеспособный персонаж — лёгкая добыча. Любой противник может убить его без труда. Для этого нужно лишь пройти проверку драки или стрельбы. Если проверка окажется удачной, небоеспособный персонаж погибнет. Добивание распространяется как на персонажей игроков, так и на персонажей ведущего.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Чтобы избавиться от повреждений и восстановить сниженные из-за них характеристики, персонажу необходимо обеспечить:

- ☐ хотя бы четыре часа отдыха;
- ☐ ресурс, нужный для восстановления пострадавшей характеристики.

Если оба условия соблюдены, процесс естественного восстановления проходит успешно. Обрати внимание, что ты можешь восстановить хоть все характеристики одновременно: главное, чтобы у тебя хватило на это соответствующих ресурсов.

ЗВЕРИНЫЕ ПОВАДКИ

Для того чтобы восстановить сниженный из-за полученных повреждений инстинкт, персонаж должен потратить несколько часов, демонстрируя характерные для своего племени звериные повадки.

- ☐ **Собаки:** провести время со своей общиной.
- ☐ **Кошки:** вылизаться, почистить шерсть и поточить когти.
- ☐ **Крысы:** закопаться под землю или затаиться в тёмном уголке.
- ☐ **Медведи:** побыть в одиночестве.
- ☐ **Обезьяны:** повыбирать блох из своей или чужой шкуры.
- ☐ **Кролики:** побыть с кем-нибудь наедине. С кем угодно.
- ☐ **Барсуки:** обеспечить безопасность племени или общины.
- ☐ **Рептилии:** полежать в воде.
- ☐ **Лоси:** отправиться в пешую прогулку по диким местам.

- ☐ **Телосложение:** каждая скушанная порция еды позволяет восстановить 1 пункт телосложения.
- ☐ **Ловкость:** каждая выпитая порция воды позволяет восстановить 1 пункт ловкости.
- ☐ **Смекалка:** крепкий четырёхчасовой сон позволяет полностью восстановить смекалку.
- ☐ **Инстинкт:** продемонстрировав характерные для своего племени звериные повадки (см. выше), зверомутант может полностью восстановить инстинкт.

Не забывай, что ресурсы, потраченные на самостоятельное восстановление, не удовлетворяют ежедневную потребность персонажа в еде, воде и сне (см. ниже).

ТРАВМЫ

Небоеспособность и сама по себе состояние не самое завидное, но особенно опасна небоеспособность, вызванная уроном: её результатом вполне может стать гибель персонажа!

Пока персонаж боеспособен, урон, который он получает, — это ушибы, неглубокие порезы и другие поверхностные раны. Больно, неприятно, но плотный обед и пара часов отдыха (см. выше) быстро приведут его в форму. Серьёзные проблемы начинаются, когда телосложение персонажа падает до нуля: именно в этот момент он получает травму; пройди проверку d66 по таблице на стр. 81, чтобы определить, что это будет за травма, и запиши её в свой бланк персонажа.

КОНФЛИКТЫ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

ТАБЛИЦА ТРАВМ

D66	ТРАВМА	СМЕРТЬ	КРАЙНИЙ СРОК	ЭФФЕКТ	ПЕРИОД ЗАЖИВЛЕНИЯ
11	Сбитое дыхание	Нет	—	—	—
12	Дезориентация	Нет	—	—	—
13	Растяжение запястья	Нет	—	-1 при проверках стрельбы и драки	D6
14	Растяжение лодыжки	Нет	—	-1 при проверках проворства и скрытности	D6
15	Сотрясение мозга	Нет	—	-1 при проверках наблюдательности и понимания	D6
16	Ушиб голени	Нет	—	-1 при проверках проворства и скрытности	2D6
21	Перелом носа	Нет	—	-1 при проверках доминирования	2D6
22	Перелом кисти	Нет	—	-1 при проверках стрельбы и драки	2D6
23	Перелом стопы	Нет	—	-1 при проверках проворства и скрытности	2D6
24	Перелом челюсти	Нет	—	-1 при проверках доминирования	2D6
25	Ушиб паховой области	Нет	—	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки	2D6
26	Ушиб бедра	Нет	—	-2 при проверках проворства и скрытности	2D6
31	Ушиб плеча	Нет	—	-2 при проверках стрельбы и драки	2D6
32	Разрыв ахиллова сухожилия	Нет	—	-2 при проверках проворства и скрытности	2D6
33	Вывих плеча	Нет	—	-3 при проверках силы и драки, нельзя использовать двуручное оружие	D6
34	Перелом рёбер	Нет	—	-2 при проверках проворства и драки	2D6
35	Перелом руки	Нет	—	Нельзя использовать двуручное оружие	3D6
36	Перелом ноги	Нет	—	-2 при проверках проворства и скрытности	3D6
41	Разрыв уха	Нет	—	-1 при проверках наблюдательности	3D6
42	Травма глаза	Нет	—	-2 при проверках стрельбы и наблюдательности	3D6
43	Сквозное ранение лёгкого	Да	D6 суток	-2 при проверках выносливости и проворства	2D6
44	Разрыв почки	Да	D6 суток	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки	3D6
45	Сложный перелом ноги	Да	D6 суток	-2 при проверках проворства и скрытности	4D6
46	Сложный перелом руки	Да	D6 суток	-2 при проверках силы и драки, нельзя использовать двуручное оружие	4D6
51	Сложный перелом стопы	Да	D6 суток	-3 при проверках проворства и скрытности	4D6
52	Проникающее ранение в живот	Да	D6 часов	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки	D6
53	Перелом лицевой кости	Да	D6 часов	-2 при проверках доминирования	4D6
54	Повреждение внутренних органов	Да	D6 часов	Пока травма не обработана, персонаж каждый час получает по 1 пункту Гнили	2D6
55	Перелом позвоночника	Нет	—	Паралич ниже пояса. Если перелом не обработать, паралич становится постоянным	4D6
56	Перелом шеи	Нет	—	Паралич ниже шеи. Если перелом не обработать, паралич становится постоянным	4D6
61	Внутреннее кровотечение	Да, -1	D6 минут	1 пункт урона за каждую проверку силы, проворства или драки	2D6
62	Артериальное кровотечение (рука)	Да, -1	D6 минут	-1 при проверках выносливости и проворства	D6
63	Артериальное кровотечение (нога)	Да, -1	D6 минут	-1 при проверках выносливости и проворства	D6
64	Разрыв яремной вены	Да, -1	D6 раундов	-1 при проверках выносливости и проворства	D6
65	Проникающее ранение в сердце	Да	—	Сердце судорожно сокращается в последний раз и замирает навсегда. Пора создавать нового персонажа	—
66	Проникающее ранение в мозг	Да	—	Смерть наступает мгновенно — этому герою не суждено вдохнуть воздух свободы. Пора создавать нового персонажа	—
—	Ситуативный урон	Да	D6 суток	Персонаж находится без сознания, пока не погибнет или не вылечится	—
—	Урон от рискованных проверок	Нет	—	—	—

СМЕРТЬ

Если полученная травма обозначена как смертельная, кто-то должен как можно скорее пройти проверку лечения, иначе травмированный герой погибнет по истечении крайнего срока. Если он успеет прийти в себя до истечения крайнего срока, персонаж может попытаться пройти проверку лечения самостоятельно, но с модификатором -2. Кроме того, некоторые травмы настолько серьёзны, что при их лечении персонаж получает дополнительный модификатор -1. Обрати внимание, что у того, кто захочет спасти тебя от смерти, только одна попытка, однако самих «спасателей» вполне может быть несколько.

Мгновенная смерть: две травмы — в соответствующей таблице они идут под номерами 65 и 66 — убивают персонажа на месте. Если тебе выпал один из этих результатов, население ареала племени уменьшается на одного зверомутанта. Пора создавать нового персонажа!

ЛЕЧЕНИЕ

У большинства травм есть определённый период заживления, который измеряется в сутках (обычно его продолжительность определяется броском указанного количества d6).

Обработка: если в этот промежуток времени рану как следует обработать (успешная проверка лечения), оставшийся период заживления сокращается вдвое. Обрати внимание, что все упомянутые здесь и выше проверки лечения осуществляются независимо друг от друга: даже если твоего персонажа только что поставили на ноги и спасли от смерти, для лечения травмы всё равно понадобится ещё одна проверка.

Повреждения: даже если персонаж полностью оправился от урона, он всё равно будет страдать от полученных травм, пока не истечёт период их заживления.

УПРОЩЁННАЯ СИСТЕМА

Если система травм кажется вам с товарищами излишне сложной и подробной, можете использовать упрощённые правила: любая травма считается ситуативным уроном. Это означает следующее:

- ▣ персонажа, который становится небоеспособным из-за урона, необходимо вылечить в течение d6 суток. В противном случае он погибнет;
- ▣ персонаж остаётся без сознания, пока его не вылечат (или пока он не погибнет).

ПРИМЕР

На помощь обезьяне-дозорному приходит его община, которая задаёт Гретцки серьёзную трёпку. Он теряет последний пункт телосложения, проходит проверку по таблице травм и получает 52 — проникающее ранение в живот. Он сразу проходит проверку, чтобы выяснить, сколько пройдёт времени, прежде чем он погибнет от внутреннего кровотечения. Результат — 5 часов.

Товарищи Гретцки где-то далеко и не могут его вылечить, так что бедолага проходит ещё одну проверку d6, чтобы выяснить, как быстро он придёт в себя без посторонней помощи. Результат — 2 часа. Провалившись два часа на холодной земле, Гретцки приходит

в себя и пытается оказать себе медицинскую помощь самостоятельно, но проверка лечения оказывается неудачной. Теперь у него есть всего три часа, чтобы отыскать того, кто сможет его спасти.

Через два часа блужданий по Райской Долине наш барсук всё-таки натывается на своих товарищей. Тотти хочет помочь Гретцки, но её проверка тоже оказывается неудачной, и она, прекрасно осознавая, что на кону стоит жизнь её товарища, решает идти на риск. В результате рискованной проверки лечения она получает один  и два . Жизнь Гретцки вне опасности, но Тотти, перенервничав, сама получает два пункта стресса.

Отдохнув четыре часа и плотно поев, Гретцки сможет полностью восстановить своё телосложение, но эффект травмы будет действовать ещё несколько дней, а точнее, по результатам броска, 4 суток. Теперь до конца этого срока Гретцки будет получать по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства или драки. Если Тотти (или сам Гретцки) решит обработать эту рану, срок заживления уменьшится вдвое — до 2 суток.

СИТУАТИВНЫЙ УРОН

Некоторые виды урона, например от Гнили, удушливых газов, кислоты или огня, не сочетаются с таблицей травм. Если персонаж становится небоеспособным из-за чего-нибудь подобного, не проходи проверку d6 по этой таблице, а просто используй строку «ситуативный урон».

УРОН ОТ РИСКОВАННЫХ ПРОВЕРОК

Единственный урон, который не может быть причиной травмы, когда персонаж становится небоеспособным, — это урон от рискованных проверок (см. стр. 40). Подобное происходит достаточно редко, но, тем не менее, случается. Иными словами, предпринимая рискованную проверку, ты рискуешь здоровьем, но никак не жизнью.



СОСТОЯНИЯ

В игре твой персонаж может испытывать четыре опасных состояния организма: голод, жажду, недосыпание и переохлаждение. Эти состояния могут наносить ситуативный урон, причинять травмы и препятствовать естественному восстановлению.

ГОЛОД

Каждый день персонаж должен потреблять одну порцию еды (не считая еды, при помощи которой он рассчитывает восстановить телосложение). Если с момента последнего ежедневного приёма пищи проходит больше суток, персонаж начинает испытывать голод; отметь это состояние в бланке своего персонажа. Пока персонаж голодает, на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ процесс естественного восстановления телосложения приостанавливается. Небоееспособный из-за урона персонаж не сможет прийти в себя, пока не съест порцию еды. Все остальные характеристики восстанавливаются как обычно;
- ❑ голодающий персонаж получает 1 пункт урона в день. Став небоеспособным, он умрёт от голода ещё через сутки, если только кто-нибудь не поделится с ним едой;
- ❑ употребив порцию еды, персонаж перестаёт испытывать голод и может восстанавливать телосложение как обычно. Для восстановления телосложения потребуется дополнительная еда из расчёта один пункт — одна порция (см. выше).

ЖАЖДА

Каждый день персонаж должен выпивать одну порцию воды (не считая воды, при помощи которой он рассчитывает восстановить ловкость). Если с момента последнего ежедневного приёма воды проходит больше суток, персонаж начинает испытывать жажду; отметь это состояние в бланке своего персонажа. Пока персонаж страдает от жажды, на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ процесс естественного восстановления всех характеристик приостанавливается. Небоееспособный персонаж не сможет прийти в себя, пока не выпьет порцию воды;
- ❑ страдающий от жажды персонаж получает 1 пункт урона и усталости в день. Став небоеспособным (из-за любых полученных повреждений), он умрёт от жажды через сутки, если только кто-нибудь не поделится с ним водой;
- ❑ выпив порцию воды, персонаж перестаёт испытывать жажду и может восстанавливать характеристики как обычно. Для восстановления ловкости по-

требуется дополнительная вода из расчёта один пункт — одна порция (см. выше).

НЕДОСЫПАНИЕ

Персонаж должен спать хотя бы четыре часа в сутки. Если персонаж не спит больше суток, он начинает страдать от недосыпания; отметь это состояние в бланке своего персонажа. Пока персонаж страдает от недосыпания, на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ процесс естественного восстановления смекалки приостанавливается. Небоееспособный из-за смятения персонаж не сможет прийти в себя, пока не поспит хотя бы четыре часа. Все остальные характеристики восстанавливаются как обычно;
- ❑ персонаж, страдающий от недосыпания, получает 1 пункт смятения в день. Став небоеспособным, он теряет сознание и проспит как минимум четыре часа;
- ❑ проспав четыре часа, персонаж перестаёт страдать от недосыпания и может восстанавливать смекалку как обычно. Чтобы полностью восстановить смекалку, потребуется ещё четыре часа сна (см. выше).

ПЕРЕОХЛАЖДЕНИЕ

Когда в Райской Долине наступает зима, даже тёплый мех не всегда спасает от её леденящего дыхания. Подвергаясь воздействию достаточно сильного холода (по усмотрению ведущего), персонаж должен проходить проверку выносливости через определённые промежутки времени — чем сильнее холод, тем чаще должны быть проверки. Если речь о лёгких заморозках, одного раза в сутки будет вполне достаточно, но в разгар лютотой ядерной зимы проверки вполне могут быть ежечасными. Если у персонажа есть подходящее снаряжение вроде старых одеял или зимней одежды, его качество также учитывается.

В случае провала проверки выносливости персонаж начинает страдать от переохлаждения. При этом на него воздействуют следующие эффекты:

- ❑ персонаж немедленно получает по 1 пункту урона и смятения — при переохлаждении кровоснабжение мозга замедляется;
- ❑ замерзая, персонаж может испытывать странные галлюцинации (все детали остаются на откуп ведущему). Самой распространённой галлюцинацией считается иллюзорная жара, из-за которой замерзающие скидывают с себя тёплую одежду — такое заблуждение, естественно, чаще всего оказывается роковым;
- ❑ персонаж продолжает проходить проверки выносливости через те же промежутки времени и продолжает получать по 1 пункту урона и смятения в случае провала. Став небоеспособным, персонаж

погибнет от переохлаждения, когда (и если) придёт время следующей проверки;

- процесс естественного восстановления телосложения и смеалки приостанавливается. Чтобы избавиться от переохлаждения, персонажу достаточно хотя бы небольшого костерка: согревшись, он сможет восстанавливать телосложение и смеалку как обычно.

ВЫПИВКА

Некоторые опытные лекари Райской Долины постигли хитроумное искусство получения крепкого алкоголя из растений и их плодов (см. достоинство «самогонщик» на стр. 56). Бутылка для выпивки считается средним предметом и вмещает 10 порций.

Одна порция выпивки немедленно восстанавливает один пункт телосложения и инстинкта, но персонаж при этом получает 1 пункт смятения. Обратите внимание, что положительный эффект от выпивки временный — через 46 часов все «вылеченные» выпивкой повреждения вернуться. Если за это время он получал урон или стресс, то, когда выпивка перестанет действовать, значение этих характеристик вполне может упасть до нуля, в результате чего персонаж может стать небоеспособным.

ТЕМНОТА

Если вокруг царит темнота, то без подходящих даров предков или снаряжения, способного осветить путь,

персонажу придётся действовать наощупь или вообще наугад — в Райской Долине это игра со смертью с весьма призрачными шансами на победу. Каждое перемещение в темноте требует проверки проворства; при провале этой проверки персонаж получает 1 пункт урона или стресса (по выбору ведущего).

В темноте можно атаковать только противников, находящихся в рамках ближней дистанции, но для начала цель необходимо разглядеть — пройти проверку наблюдательности (эта проверка не считается действием). Если цель находится в темноте и за рамками ближней дистанции, атаковать её не получится.

ПАДЕНИЕ С ВЫСОТЫ

При падении персонажа с высоты трёх и более метров на твёрдую поверхность ведущий должен пройти проверку атаки. Чтобы выяснить, сколько кубиков нужно для проверки, возьми высоту падения в метрах и уменьши её на 2. Персонаж получит по 1 пункту урона за каждый 🎲. Броня защищает как обычно.

ПЛАВАНИЕ И УТОПЛЕНИЕ

Через Райскую Долину протекает русло могучей полноводной Реки, впадающей в огромное глубокое Озеро. Кроме того, здесь в изобилии встречаются небольшие горные ручьи и крохотные пруды. Так что нет ничего удивительного в том, что все зверомутанты Долины пре-



красно умеют плавать — правила перемещения в воде ничем не отличаются от правил перемещения по суше.

Однако, находясь под водой, персонаж должен каждый раунд проходить проверку выносливости (не считается действием, можно идти на риск). При провале персонаж хватается носом воду и получает 1 пункт урона.

ВЗРЫВЫ

Основной параметр любого взрыва — его мощность. Когда детонирует заряд взрывчатки, ведущий осуществляет отдельную проверку атаки против каждого, кто находится в рамках ближней дистанции от эпицентра взрыва. Количество основных кубиков, которое потребуется для проверки, равно мощности этого взрыва. Цели получают по 1 пункту урона за каждый , полученный в результате проверки. Цель получает один дополнительный пункт урона, если находится в рамках нулевой дистанции от эпицентра взрыва. Совершая эту проверку, нельзя идти на риск, а при получении урона броня цели работает как обычно.

Радиус взрыва: взрыв мощностью 7 и выше воздействует на всех, кто находится в рамках средней дистанции, но за рамками ближней дистанции его мощность уменьшается на 6. Если в этой области слишком много целей, ведущий может сэкономить время, осуществив против них одну общую проверку атаки.

Осколки: урон от обычного взрыва равен 1 пункту за каждый полученный , но заряд взрывчатки может быть начинён мелким металлическим мусором (например, подшипниками, рублеными гвоздями и т.п.). Урон от взрыва при этом возрастает до 2 пунктов урона за каждый полученный .

ГНИЛЬ

Есть в Райской Долине места, где здоровые и сильные зверомутанты могут быстро заболеть и даже погибнуть скоропостижной, но от того не менее мучительной смертью. Детёныши всех племён с ранних лет учатся распознавать и обходить пропитанные невидимой Гнилью места. Симптомы же заражения Гнилью абсолютно непредсказуемы: это может быть что угодно от озноба и горячки до кровавой рвоты и выпадения шерсти.

УРОВЕНЬ ЗАРАЖЕНИЯ

Наиболее коварное свойство Гнили состоит в том, что она проникает в тело незаметно и накапливается со временем. Степень заражения организма измеряется в пунктах Гнили; их необходимо отмечать в соответствующем разделе бланка персонажа.

В Райской Долине встречаются участки, уровень заражения Гнилью в которых можно условно измерить по шкале от 1 до 3. Уровень заражения Гнилью определяет, с какой частотой ваши персонажи будут получать пункты Гнили:



- 1 **Низкий уровень:** персонажи получают по одному пункту Гнили в сутки
- 2 **Высокий уровень:** персонажи получают по одному пункту Гнили в час
- 3 **Очаг Гнили:** верная и скоропостижная смерть. Персонажи получают по одному пункту Гнили в минуту



ИНФИЛЬТРАЦИЯ ГНИЛИ

Пункты Гнили можно получить и в результате некоторых действий и событий, например, если персонаж съест заражённую еду, окунётся в заражённый водоём или вступит в контакт с заражёнными гнилью существами, то сразу получит как минимум один пункт Гнили. Этот процесс называется инфильтрацией.

Еда и вода: съев порцию заражённой еды или выпив порцию грязной воды, персонаж получает 1 пункт Гнили.

ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

Каждый раз, когда персонаж получает пункт Гнили, ты должен бросить кубики, количество которых равно количеству уже имеющихся у него пунктов Гнили (включая только что полученный). Каждый  означает, что персонаж получает 1 пункт ситуативного урона.

ОБЕЗЗАРАЖИВАНИЕ

Если персонаж покинет заражённую Гнилью местность, его организм будет самостоятельно выводить по одному пункту Гнили в сутки. Имея доступ к источнику чистой воды, он может помыться, чтобы немедленно вывести из организма сразу половину накопленных пунктов Гнили (округляй вверх).

ПЕРМАНЕНТНАЯ ГНИЛЬ

Если в организм персонажа проникла Гниль, есть вероятность, что она останется там навсегда. Каждый раз, когда герой избавляется от Гнили (любым способом), ты должен бросить по одному основному кубик за каждый выведенный пункт Гнили. Если при этом ты получаешь , этот пункт Гнили не выводится и становится перманентным. Обведи этот пункт Гнили в бланке персонажа.

От перманентной Гнили нельзя избавиться ни при каких обстоятельствах.





РАЙСКАЯ ДОЛИНА

Теперь, когда ты изучил правила игры, настало время взглянуть на твой родной дом и в то же время тюрьму — Райскую Долину. Ты живёшь здесь сколько себя помнишь. Ты знаешь её всю — от лесных тропинок до горных ручейков и от цветущих лугов до горных утёсов, причём знаешь не хуже, чем лица собственных братьев и сестёр. Однако знакомство с этим местом может вселить ложное чувство безопасности. Проблема в том, что Долина отнюдь не дружелюбна, а в её Запретных зонах и подземном Лабиринте сокрыты тайны, ревностно оберегаемые кошмарными Смотрителями.

Но несмотря на то, что ты родился в Райской Долине, умирать здесь ты не намерен. Вы с товарищами уже взбирались на склоны заснеженных гор и своими глазами видели мир, простирающийся за пределами Внешней изгороди, — теряющиеся в облаках пики далёких вершин и загадочные руины, раскинувшиеся на просторах зелёных равнин. Настанет день, когда ты обретёшь свободу.

ЖИЗНЬ ЗВЕРОМУТАНТОВ

Племена Райской Долины живут в согласии с традициями, истоки которых давно затерялись в дымке истории. Важнейшая задача старейшин всех племён — передать эти древние традиции новому поколению зверомутантов. Отдельные обычаи, конечно, могут от-

личаться, но основные черты «старого пути» неизменны и общеприняты во всех племенах.

Впрочем, с недавних пор недовольство Смотрителями стало расти, и некоторые молодые зверомутанты начали игнорировать и даже открыто отвергать старые традиции. Конечно, решаются на это далеко не все: перепуганные старейшины вполне могут изгнать нарушителя древних порядков из племени.

ПЛЕМЯ И ОБЩИНА

Племя — это важнейший аспект жизни зверомутантов Райской Долины. Согласно древним традициям, нужды племени всегда стоят превыше нужд отдельного его члена. Нужды племени устанавливаются советом старейшин, в который, как правило, входят 10–20 самых почтенных и опытных зверомутантов. Заседания этого совета нередко проходят очень шумно, и особо горячие обсуждения вполне могут перерасти в не менее горячую потасовку, но как только решение принято, оно обретает силу закона, который обязаны беспрекословно соблюдать все члены племени. Так, по крайней мере, велят традиции, но в реальности дело обычно обстоит куда сложнее.

Общины: в племенах нет семей в традиционном понимании этого слова — ячеек общества, состоящих из родителей и их детей. Вместо этого родственники и (или) товарищи формируют так называемые общины — об-

щественные единицы племени, состоящие из пары десятков членов. Члены общины обычно живут вместе, и возглавляет их собственный альфа — обычно старейшина, представляющий интересы общины на совете племени. Естественно, структура общин может сильно отличаться от племени к племени. Так, например, общины племён Крыс и Кроликов отличаются большой численностью и сложной внутренней иерархией, а в племени Медведей общин нет вовсе, поскольку Медведи предпочитают жить поодиночке.

Изгой: зверомутантов, которые отказываются подчиняться традициям и законам, рано или поздно изгоняют из племени. В большинстве своём изгой долго не живёт (в конце концов, им приходится в одиночку иметь дело с кровожадными чудовищами и иными смертельными опасностями), но порой в самых труднодоступных уголках Долины встречаются отшельники, изгнанные соплеменниками много лет тому назад. Поводом для изгнания могут послужить и мутации, особенно физические — их легче всего заметить (об осквернённых зверомутантах см. на стр. 21).

Ареалы: свою территорию, так называемый ареал, любое племя охраняет самым тщательным образом. Все ареалы отделены друг от друга старыми металлическими изгородями, давно пребывающими в плачевном состоянии: местами они проржавели настолько, что сквозь образовавшиеся дыры вполне могут проходить не только зверомутанты из соседних племён, но и гигантские чудовища. Спокойствие и порядок на территории ареала обычно обеспечивают воины, но, если опасность особенно велика, за оружие берётся всё племя.

ДЕВЯТОЕ ПЛЕМЯ

У одного из девяти племён Райской Долины нет собственного ареала. В противовес всем остальным племенам племя Лосей отвергает любые формы иерархии и территориальных притязаний. Племя Лосей невелико: оно состоит всего из нескольких десятков членов — одиноких великанов, привольно бродящих по всей Райской Долине. Лоси предпочитают оставаться незамеченными и редко показываются незнакомцам на глаза. Тем не менее им интересен быт других племён, и Лоси нередко проводят целые дни, прячась в зарослях и наблюдая за суетливой жизнью чужих селений. О присутствии Лосей можно догадаться разве что по следам старых кострищ и отметидам на деревьях.

ОБ ОБЩИНАХ

«Мы, Кролики, всегда держимся вместе. Когда мы собираемся косить траву или копать сочные корневища, мы обязательно идём всей общиной. Община — это те, кто тебе близок: детёныши, родственники и, конечно, самые надёжные друзья. Если кроликов много, а община хорошо организована, кто-нибудь из её членов обязательно услышит приближающуюся опасность и предупредит остальных. Община — залог безопасности. Община — это то, что надлежит защищать. Община — это то, за что не страшно отдать жизнь. Не менее важно и племя — объединение нескольких общин. Вместе мы сильны и готовы встретить любую опасность лицом к лицу».
Зидан 77, старейшина племени Кроликов

Что характерно, Смотрителей не принято считать врагами; роботам позволено беспрепятственно перемещаться по территории ареалов, а старейшины учат отнестись к этим металлическим чудовищам как к священным и неприкосновенным существам. Впрочем, среди зверомутантов есть и те, кто делает всё возможное, чтобы это изменить (см. Сопrotивление ниже).

Сердце каждого из восьми ареалов — это селение его обитателей. Все они описаны в этой главе.

Конфликты: несмотря на давние пакты и соглашения, между племенами порой возникают противоречия, перерастающие в кровопролитные конфликты. Самыми распространёнными поводами для таких конфликтов являются споры за обладание охотничьими угодьями или особенно ценными артефактами. История Райской Долины хранит память о нескольких полномасштабных войнах племён, хотя последняя из них отбушевала много лет назад. Сегодня наиболее серьёзный конфликт, из искры которого грозит вспыхнуть новая война, тлеет между племенами Кошек и Крыс. О нём мы расскажем далее.

ОХОТА И ЕДА

Почти все племена Райской Долины живут охотой: в ручьях полно рыбы, а в лесах в изобилии водится дичь. Проблема здесь только в том, что часть этой дичи и сама вполне может поживиться охотником. Некоторые племена (например, Лоси и Кролики) питаются исключительно растительной пищей — по большей части дикорастущей, но, скажем, племя Обезьян, значительную часть рациона которых составляют фрукты, выращивает их в специально устроенных для этого теплицах, а Кролики разбивают обширные огороды с сочной зеленью и корнеплодами.

Зверомутанты всегда испытывают более или менее острую нехватку еды. Главным исключением из этого правила является племя Собак — они пользуются особым расположением самих Смотрителей. Поиски пищи и борьба за богатые охотничьи угодья — постоянный источник конфликтов между племенами Райской Долины.

Торговля: все племена Райской Долины так или иначе торгуют друг с другом тем, что удаётся найти, вырастить или сделать своими руками. Торговые экспедиции в другие ареалы снаряжаются регулярно, и даже Смотрители обычно не препятствуют течению и развитию этой примитивной экономики. В Райской Долине нет никакой общепринятой валюты, так что единственной формой коммерции был и остаётся натуральный обмен.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ДОЛИНЕ

Охота, поиски съедобных растений и торговые экспедиции нередко вынуждают зверомутантов пересекать Райскую Долину вдоль и поперёк. Стоит заметить, что путешествия эти чреваты самыми разными опасностями. В Долине помимо самих зверомутантов живут чудовища, способные в мгновение ока растерзать неосторожного путника на куски, а за каждым его шагом могут пристально следить электронные глаза Смотрителей. Ведущий может прочитать об этом в главе 11.

Пеший переход: считай, что по пересечённой местности зверомутант может передвигаться со скоростью около 3 км/ч. Скорость передвижения увеличивается вдвое, до 6 км/ч, если зверомутант движется вдоль Дороги или тропы (см. карту на форзаце книги), но вместе

с тем значительно вырастает вероятность наткнуться на Смотрителей. Если персонаж сильно спешит, он может ускориться вдвое (до 6 и 12 км/ч соответственно), но при этом он должен каждый час проходить проверку выносливости. Если персонаж перегружен (см. стр. 23), проверку выносливости также нужно проходить каждый час пути, но ускоряться при этом нельзя.

Изгороди: все ареалы окружены по периметру высокими проволочными изгородями. Однако многие секции этих изгородей сильно изношены, и кое-где в них зияют провалы и дыры, сквозь которые вполне может пробраться зверомутант, — нужно только знать, где искать ближайшую лазейку (для этого потребуется проверка знания природы). Стоит помнить, что возле изгородей выше вероятность встречи со Смотрителями или патрулями зверомутантов из других племён.

Табу: в Райской Долине есть места, которые традиционно считаются запретными. Среди них прежде всего следует упомянуть окрестности Внешней изгороди, две Запретные зоны и Горную хижину (см. ниже). Естественно, самые отважные (или безрассудные) из зверомутантов время от времени нарушают эти запреты, не смотря на риск нарваться на Смотрителей.

РЕЧЬ И ЯЗЫК

Строение речевого аппарата зверомутантов позволяет им свободно использовать человеческую речь. Появлением некоторых слов своего языка зверомутанты обязаны Смотрителям, но большая часть их словарного запаса — это наследие незапамятных времён, которое передаётся от старейшин к детёнышам из поколения в поколение. Зверомутанты также используют в речи рычание, лай, уханье и другие чисто звериные звуки, которые, вообще-то говоря, являются столь же полноценной частью их языка, сколь и слова. Кроме того, некоторые часто используют язык жестов: главное его преимущество в том, что он бесшумный и потому идеально подходит для войны и охоты.

Дикие предки: старейшие из зверомутантов порой рассказывают о легендарных и священных Диких предках племён Райской Долины — четвероногих зверях, которые не умели говорить. Молодые зверомутанты с неохотой слушают стариков и с каждым поколением всё дальше уходят со старого пути. Их точка зрения, в общем-то, вполне очевидна: зверомутанты говорят, а значит, могут чётко и ясно доносить друг до друга свои мысли, работать в команде и координировать совместные усилия целых племён. Более того, самые сообразительные из зверомутантов уже поняли, что слово — это гибкое и универсальное средство самовыражения,

О ДИКИХ ПРЕДКАХ

«Когда я был молод, старики рассказывали нам о Диких предках. Наши предки, как и мы сами, были зверями, но, в отличие от нас, они ходили на четвереньках и не могли говорить — только выть, визжать и лаять. Многие боялись Диких предков, но тем не менее относились к ним с должным почтением. Дикие предки были сильны и, похоже, могли пережить что угодно. Я не знаю, почему сегодня в нашей Долине не осталось никого из них. Может, они были слишком дикими и попросту перебили друг друга, а может, они и сейчас живут в выстроенных Смотрителями тайных подгорных жилищ...»

Сальминг 07, шаман и старейшина племени Барсуков



которое, как оказалось, можно не только произнести, но и записать. Не так давно на речном песке и больших валунах начали появляться первые значки новорождённой письменности. Зверомутанты уже обнаружили, что письменность помогает надёжнее хранить и передавать знания, но пока лишь

самая дерзновенная молодёжь рискует считать эти неуклюжие закорючки камнями фундамента, на котором Человеки когда-то построили свой чудесный мир.

МИФЫ О ЧЕЛОВЕКАХ

Для зверомутантов Человеки — это легендарные существа из мифов и преданий, которые старейшины рассказывают у ночных костров. Традиционно считается, что Человеки когда-то создали всех зверомутантов, наделив диких зверей искрой человеческого разума. В Райской Долине существует множество следов человеческой цивилизации — величественных руин и таинственных предметов неизвестного предназначения. Некоторые зверомутанты своими глазами видели священные изображения Человеков и знают, что те похожи на странных безволосых обезьян.

Зверомутанты считают своих создателей благими существами, и шаманы часто обращаются к духам Человеков в поисках советов и наставлений. Тем более загадочным считается тот факт, что Человеки в конце концов оставили зверомутантов, бросив их на попечение Смотрителей. Причины этого поступка являются предметом самых горячих споров среди шаманов и старейшин всех племён. Некоторые зверомутанты искренне верят, что однажды Человеки всё-таки вернутся и освободят их всех из заточения.

СМОТРИТЕЛИ

Традиционно считается, что Смотрители — помощники Человеков, которые поручили роботам заботиться о вас, а заодно следить, чтобы вы соблюдали установленные правила.

Согласно утверждениям старейшин, все испытания, которым подвергают зверомутантов Смотрители (см. ниже), — это возможность проявить себя и доказать, что Человекам пришло время вернуться и даровать племенам свободу. Соответственно, к любому Смотрителю надлежит относиться с почтением и уважением, причём вне зависимости от того, что он говорит или делает.

Впрочем, с каждым годом появляется всё больше молодых зверомутантов, отвергающих эту замшелую традицию. Они утверждают, что Человеки оставили Смотрителей им в испытание, и единственный способ

ЧУДОВИЩА РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ

Зверомутанты — не единственные живые обитатели Райской Долины. Есть и другие, смертоносные твари, обитатели самых тёмных и дремучих лесов. Новые, невиданные ранее чудовища появляются всё время, но охотники племён волей-неволей уже научились распознавать самых распространённых (и опасных) из этих существ.

- ❑ Земляная акула: опасный хищник, способный перемещаться сквозь мягкую почву и нападать прямо из-под земли, в мгновение ока разрывая ничего не подозревающую жертву на куски. Главная слабость земляной акулы в том, что она не умеет плавать.
- ❑ Крылатая мурена: змееподобная рептилия, способная планировать по воздуху на небольшие расстояния. Живёт это существо на вершинах деревьев, а умение изменять цвет кожи позволяет ей сливаться с листвой и становиться практически невидимой. Охотится она, пикируя на жертв с большой высоты.
- ❑ Змееящер: эти странные существа, которых многие зверомутанты считают разумными, обитают в руинах и каменистых предгорьях Долины. Обычно они заманивают потенциальных жертв в западню, а затем набрасываются на них со спины и душат в своих смертоносных объятиях.

Об этих и других чудовищах ведущий может прочитать в главе 9.

доказать, что зверомутанты достойны своей свободы, — это завоевать её. Именно это убеждение легло в основу идеологии быстро растущего в последнее время Сопротивления (см. ниже).

ОБРЯДЫ

Четыре раза в год зверомутанты отмечают традиционные праздники, привязанные к временам года и солнечному календарю.

Зимняя кровь: в день зимнего солнцестояния, когда в Долине царят холод и тьма, зверомутанты проводят обряд умиротворения Смотрителей, взывая к ним с мольбой о возвращении света и тепла. Кульминацией этого обряда является жертвоприношение. Выбор обычно падает на изгоев, неизлечимо больных, немощных стариков или добровольцев — процесс определения священной жертвы отличается от племени к племени. После долгой церемонии отлучения, сопровождаемой ритуальными песнопениями и разжиганием огромных костров, жертву изгоняют из ареала в сторону одной из двух Запретных зон. Никто не знает, что с ними происходит далее, но обсуждать их судьбу не принято.

Дикая пляска: в день весеннего равноденствия, когда ледяной призрак зимы окончательно покидает Долину, зверомутанты проводят обряд почитания своих Диких предков. В этот день запрещено разговаривать и пользоваться инструментами. Зверомутанты пируют сырым мясом и молодой зеленью, а насытившись, до рассвета пляшут у праздничных костров. Обычно всё происходит

с сопровождаемыми разнузданными ритуалами плодородия.

Тропа света: этот обряд проводится в день летнего солнцестояния, когда в Долине занимается рассвет самого долгого дня в году. В этот день молодые зверомутанты отправляются в наполненное трудностями и испытаниями путешествие по Долине, чтобы доказать, что пришло время считать их взрослыми — полноправными членами своих племён. Напутствовать уходящих и встречать возвратившихся принято песнями и плясками.

Закат Человеков: в день осеннего равноденствия, когда в Долине вновь начинает ощущаться первое дыхание грядущей зимы, зверомутанты устраивают праздник в честь поминовения человеческой цивилизации — одеваются в самую причудливую человеческую одежду и цепляют на себя самые странные человеческие аксессуаров (главным образом очки и головные уборы). Ещё одним неотъемлемым атрибутом праздника является всевозможный утиль и собранные из него самодельные идолы и тотемы (см. ниже). В этот день зверомутанты ведут себя как Человеки (по крайней мере, так, как они себе это представляют), и праздник сопровождается «человеческими» танцами, песнями и поэтическими состязаниями. Некоторые шаманы в этот день даже впадают в священный транс, вызванный (как они утверждают) духами привлечённых празднеством Человеков: их движения становятся резкими и скованными, глаза стекленеют, а смысл наполненных непонятными древними словами речей становится смутным и загадочным. Одержимые Человеками шаманы улаживают ссоры между соплеменниками и щедро раздают советы всем желающим.

О ЧЕЛОВЕКАХ

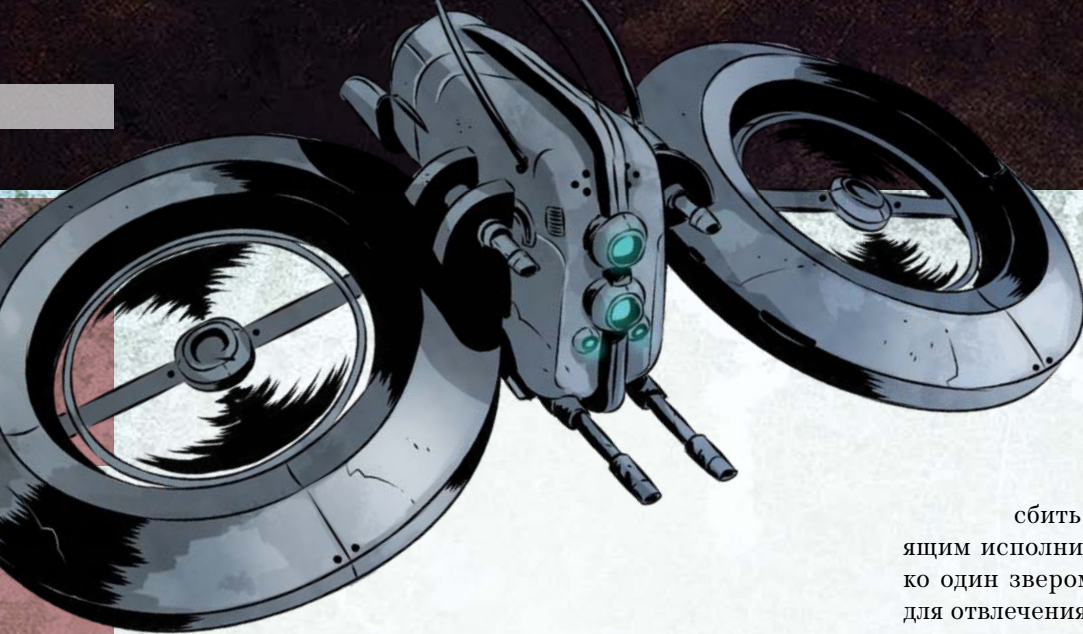
«Человеки жили в Райской Долине много лет назад. Они выглядели почти как мы, но ходили на двух ногах всё время, а шерсть у них была только на голове — поэтому они всегда мёрзли и носили кучу одежды. Говорят, что именно Человеки и верные им Смотрители построили огромные дома, в которых мы сегодня живём. Говорят ещё, что Человеки были велики и могущественны, а их племена несметны. Некоторые верят, что они до сих пор живут в своих потайных подземных ареалах, затерянных где-то среди высоких гор, но лично я в этом сильно сомневаюсь. Я думаю, Человеки сгинули навсегда, и, быть может, оно и к лучшему. Нам не нужна опека — мы, Обезьяны, вполне способны позаботиться о себе самостоятельно».

Бор 15, старейшина племени Обезьян

ТОТЕМЫ

Самодельные тотемы — неотъемлемая часть культуры всех девяти племён. Самые маленькие из тотемов размером едва с палец, а самые большие — громадины в несколько взрослых зверомутантов высотой. Тотемы принято делать из утиля, оставленного исчезнувшей человеческой цивилизацией: мебели, игрушек, автомобильных запчастей и старых покрышек, соединённых в форме грубых человекоподобных фигур при помощи ниток, проволоки, верёвок и веток.

Маленькие тотемы носят как амулеты, а большие устанавливают на видном месте, повыше, так, чтобы их оберегающий взор отгонял беду от всего племени и его ареала. Считается, что большой и красивый тотем способен уберечь племя от набегов соседей и кровожадных чудовищ, но на помощь тотема может рассчитывать любой верующий, поскольку благие духи Человеков обитают даже в самых маленьких и простеньких амулетах.



- ❑ разжигать костры, чтобы отвлекать внимание Смотрителей или затруднять наблюдение при помощи дымовых завес;
- ❑ посылать в разные стороны несколько неотличимых сверху зверомутантов, чтобы сбить дронов с толку. Естественно, настоящим исполнителем, как правило, является только один зверомутант, а остальные нужны только для отвлечения внимания.

ТИРАНИЯ СМОТРИТЕЛЕЙ

Со Смотрителями, железными тюремщиками, вам, зверомутантам, приходится сталкиваться ежедневно. Они буквально вездесущи — даже когда ты их не видишь, всегда есть вероятность, что за тобой следят их камеры, микрофоны или информаторы. У Смотрителей множество способов наблюдать за каждым зверомутантом Райской Долины.

ДРОНЫ

Дроны Смотрителей непрерывно курсируют в небе над Райской Долиной. Даже если их не видно, будь уверен, что они бесшумно парят где-то там, в вышине, неустанно наблюдая за всем, что творится внизу. Дроны оснащены энергетическим оружием, а если зверомутанты ведут себя особенно подозрительно, могут вызывать подкрепление — чаще всего стражей (см. иллюстрацию на стр. 119), а то и вовсе могучих крушителей.

Стоит помнить, что понятие «подозрительное поведение» определено довольно расплывчато. Так, например, все знают, что гнев Смотрителей падёт на любого, кто приближается к изгородам (Внутренняя — опасно, Внешняя — ещё опаснее) или любой из двух Запретных зон (см. ниже); существует множество историй о том, как роботы жестоко расправлялись со зверомутантами прямо посреди Райской Долины, причём без каких-либо видимых причин. Каждая такая загадочная расправа неизменно поднимает волну слухов о том, чем же на самом деле занимался убитый зверомутант.

Впрочем, самые искушённые зверомутанты (в первую очередь — тайные агенты Сопротивления) разработали целый ряд эффективных способов скрыться от неуязвимых электронных глаз дронов. Вот лишь некоторые примеры таких хитростей:

- ❑ медленно и осмотрительно передвигаться под прикрытием леса или густого кустарника;
- ❑ использовать шкуры животных, чтобы маскироваться под диких зверей и чудовищ Долины;

КПП И БЛОКПОСТЫ

На территории ареала каждого из племён имеется укрепленный контрольно-пропускной пункт Смотрителей, призванный контролировать перемещение зверомутантов внутри Райской Долины. На этих КПП, отмеченных на карте Долины, обычно размещён небольшой отряд роботов (как правило, стражей).

Любого приближающегося к КПП зверомутанта бесстрастными металлическими голосами спрашивают, куда и с какой целью он направляется, затем тщательно обыскивают и, усадив на землю, велят ожидать дальнейших указаний. Если зверомутанту повезёт, через некоторое время его просто пропустят, и КПП останется позади.

Помимо постоянных КПП Смотрители используют временные блокпосты. Появляются они, как правило, внезапно и в большинстве случаев разворачиваются на стратегически важных объектах вроде моста, брода или ворот Внутренних изгородей. Впрочем, порой размещение блокпостов кажется совершенно случайным и ничем на первый взгляд не обоснованным: скажем, Смотрители могут установить блокпост вокруг КПП, полностью остановив тем самым движение сквозь этот контрольно-пропускной пункт (естественно, тем, кто находился в этот момент на его территории, придётся дожидаться снятия блокпоста).

Чаще всего смысл развёртывания очередного блокпоста остаётся для зверомутантов загадкой, но всем известно, что Смотрители активно используют их во время операций по поимке членов Сопротивления.

РЕЙДЫ

Относительно редко, но тем не менее регулярно в ареалах и селениях племён Долины проходят рейды Смотрителей — как правило, отрядов стражей, усиленных зоркими дронами и могучими крушителями. Начинаются рейды обычно на рассвете, а наиболее частой их целью являются мятежные Кроличьи Норы (см. ниже), хотя в принципе Смотрители могут внезапно нагрянуть в любой ареал.

В большинстве случаев рейд служит ответной реакцией на действия Сопротивления, и главной задачей роботов в данном случае является поимка нарушителей. Иногда рейды сопровождаются похищениями (см. ниже) и развёртыванием блокпостов (см. выше).

Время от времени, впрочем, рейды вообще не имеют определённой цели — роботы просто врываются в селение, сея вокруг себя разрушение и смерть. К счастью, такие кровавые меры применяются исключительно редко.

КОЛЬЦЕВАНИЕ

Иногда Смотрители ловят зверомутантов (поодиночке и группами) и кольцуют их. Кольцо представляет собой металлический браслет, который закрепляется на ноге или руке зверомутанта. Электронная начинка кольца позволяет Смотрителям следить за его носителем и всегда знать, где он находится и куда направляется.

Снять кольцо несложно, но Смотрители немедленно узнают об этом и расценивают подобное поведение как акт неповиновения. Лишь немногие не состоящие в рядах Сопротивления зверомутанты готовы столкнуться с последствиями такого отчаянного поступка.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ КОРМЛЕНИЕ

Смотрители лишь изредка прибегают к одному из самых жутких и бессмысленных инструментов контроля зверомутантов — принудительному кормлению, когда роботы хватают какого-нибудь бедолагу и под прицелом орудий заставляют его что-нибудь съесть (обычно какую-нибудь странную еду или неизвестное лекарство, причём лекарства эти могут оказаться и совершенно безвредными, и галлюциногенными, и смертельно ядовитыми).

КОЛЛАБОРАЦИОНИСТЫ

Смотрители далеко не всегда диктуют свою волю непосредственно; племена зверомутантов достаточно плотно опутаны сетью тайных агентов, информаторов и коллаборационистов.

Открытые коллаборационисты чаще всего встречаются в племени Собак — другие зверомутанты вообще считают всех Собак прислужниками роботов. Это, конечно, не так (даже среди них есть сторонники Сопротивления), но нельзя отрицать, что из всех племён именно Собаки пользуются наибольшим расположением Смотрителей.

Иногда отряды коллаборационистов устанавливают блокпосты и проводят рейды вместе или даже вместо Смотрителей. Стоит отметить, что рейды, которые проводят коллаборационисты, нередко встречают серьёзный отпор: в отличие от нападения на Смотрителя, убийство другого зверомутанта не является табу.

ПОХИЩЕНИЯ

Время от времени Смотрители похищают зверомутантов и увозят их в неизвестном направлении. Легенды гласят, что похищенные попадают в Лабиринт — подземные владения Смотрителей.

Никто не способен предсказать, где и когда это случится в следующий раз: иногда Смотрители похищают по несколько зверомутантов в день, а иногда между двумя похищениями проходят целые недели. Жертвы похищений также, похоже, случайны — роботы словно проводят лотерею, в которой на кону стоит жизнь и смерть очередного зверомутанта. Кое-кто, впрочем, утверждает, что членов племени Собак похищают реже прочих, а зверомутантов, сочувствующих идеям Сопротивления, наоборот, чаще.

Способы похищения варьируются очень широко. Чаще всего исчезают одинокие путешественники, но порой Смотрители врываются прямо в селение и либо переворачивают всё вверх дном в поисках конкретного зверомутанта, либо попросту хватают всех, кто попадётся им на глаза.

Согласно традициям, сопротивление при похищении бесполезно и, более того, предосудительно, поскольку выбор Смотрителей — великая честь, а сами похищения — часть уготованных племенам испытаний, которые надлежит принимать с достоинством и смирением. Единичные случаи, когда «избранные» пытались бежать (или когда родители пытались защитить своего ребёнка), заканчивались либо насильственным пленением жертвы, либо её смертью.

О ЛАБИРИНТЕ И ЭКСПЕРИМЕНТАХ

«Лабиринт — это ареал Смотрителей. Он находится в глубоком подземном комплексе, спрятанном в горах где-то на востоке Долины. Меня и других моих соплеменников похитили и привезли туда много лет назад, ещё когда я была ребёнком. Смотрители, каких никто из нас прежде не видывал, делали с нами ужасные вещи. Они резали нас ножами, штопали нитками и кололи иголками. Когда Смотрители не истязали нас, они держали нас взаперти, в крошечных клетках, где едва можно было сесть или лечь. То был суицид кошмар. Те из нас, кто выжил, до сих пор несут на себе следы тех мучений. Именно там меня и ослепили. И именно тогда я поклялась всеми нашими Дикими предками, что непременно отомщу Смотрителям за их злодеяния!»

Сопелка, шаманка племени Крыс

Возвращенцы: подавляющее большинство похищенных зверомутантов пропадает навсегда, и об их дальнейшей судьбе ходят самые разнообразные слухи и строят самые невероятные предположения. Одни утверждают, что над ними ставят опыты, другие говорят, что их просто убивают, третьи — что даруют свободу и место среди Человеков.

Тем не менее время от времени похищенные зверомутанты возвращаются. Иногда через пару дней, иногда через несколько месяцев и даже лет. Никто из этих возвращенцев не помнит ничего о времени, проведенном в плену у Смотрителей. Чаще всего они возвращаются бледными теньями тех, кем когда-то были, — полубезумными калеками, несущими на себе отметины ужасных экспериментов. Иногда годы спустя к этим несчастным начинают возвращаться отдельные обрывки воспоминаний — как правило, настолько кошмарные, что возвращенцы попросту отказываются о них говорить.

Отродья: некоторые похищенные зверомутанты несут на себе следы особенно глубокого физического вмешательства — Смотрители переделывают их по своему образу и подобию, заменяя части их тел механизмами и электроникой. Эти жуткие существа, именуемые отродьями, похожи на прежних себя лишь внешне — внутри это холодные, бесчувственные и безумные машины.

СОПРОТИВЛЕНИЕ

С недавних пор в племенах Райской Долины зреет недовольство. Молодёжь начинает отказываться от старых традиций и отвергать идею беспрекословного подчинения Смотрителям. Под кронами тенистых рощ

О ПРОПАВШИХ БЕЗ ВЕСТИ

«Давным-давно, когда я был ещё молод и привольно резвился среди древесных вершин, из нашего племени пропало сразу несколько молодых горилл. Мы прочесали весь лес и добрались до самых неприступных горных склонов, но никого из них так и не нашли. Я сразу предположил, что это Смотрители в своей безграничной мудрости избрали их для своих священных экспериментов, но нашлись и те, кто принялся твердить, что пропавшие просто сумели найти способ выбраться за Внешнюю изгородь и обрести то, что эти восторженные глупцы называют свободой. Вздор! Абсурдное и опасное заблуждение! Наш дом — Долина, так было и так будет всегда».

Эйнштейн 25, старейшина племени Обезьян

ОБ ИМЕНАХ

«Я — Ларго, это значит «большая». Это имя я выбрала себе сама. Мы, молодые звери, хотим носить имена, которые нам подходят. Пусть другие довольствуются кличками, которыми наградили их Смотрители. Старыми именами. Именами рабов. Имя должно говорить само за себя. Так какое имя тебе по душе — то, что дали тебе Смотрители, или то, что само родилось в твоём сердце? Выбор за тобой!»

Ларго, горилла из племени Обезьян

и под сводами тайных подземных ходов понемногу зреет идея вооружённого восстания против тирании роботов.

Громче всего идеи Соппротивления звучат в Кроличьих Норах — единственном селении, жители которого открыто говорят о войне с роботами. Именно поэтому в ареале племени Кроликов Смотрители действуют особенно жёстко. Наиболее чужды идеи Соппротивления зверомутантам из племени Собак: они пользуются особым расположением Смотрителей и небезосновательно считаются верными сторонниками роботов.

Если у Соппротивления в его нынешнем виде есть лидер, его имени никто не знает. Пока Соппротивление — это не организованное движение, а, скорее, некая идея, возвышенная мечта, во имя которой принято совершать рискованные поступки, имеющие определённое символическое значение.

Граффити: наиболее частым признаком деятельности Соппротивления являются граффити, появляющиеся под покровом ночи на стенах селений и руин. Конечно, далеко не каждый зверомутант умеет читать, но надписи «Свобода!» и «Смерть Смотрителям!» давно понятны всем без исключения.

Снятие колец: когда окольцованный зверомутант снимает кольцо, он совершает на первый взгляд незначительный, но глубоко символический акт отрицания власти Смотрителей. Лишь активный член Соппротивления способен на столь дерзкий и отчаянный поступок.

Рекогносцировка: в ожидании начала полномасштабного восстания против роботов члены Соппротивления проводят массу времени, составляя карты местности и собирая данные о численности и передвижениях сил врага. Маршруты патрулей, оценка боевой мощи загадочного оружия Смотрителей, планы реагирования на различные чрезвычайные ситуации — для зарождающегося Соппротивления ценна любая оперативная

информация. Естественно, слежка за Смотрителями — занятие небезопасное, и порой сведения приходится добывать ценой чьей-нибудь жизни.

Булавочные уколы: в настоящий момент открытые столкновения со Смотрителями происходят очень редко и носят чисто символический характер. Чаще всего дело ограничивается относительно безобидным вандализмом — порчей изгородей, завалами на Дороге и тропах, которыми пользуются Смотрители, и т. п. Однако не стоит забывать, что даже столь незначительные на первый взгляд действия имеют огромное идеологическое значение.

ГЕОГРАФИЯ РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ

Райская Долина находится высоко в горах, вдали от царства разрухи и медленно ветшающих руин, описанного в книге «Мутанты. Точка отсчёта». На севере долина граничит с парой величественных горных пиков, вершины которых укутаны серебряными шапками вечных снегов. Высоко в этих горах берёт начало полноводная Река. Сбежав с гор, её воды сливаются с водами Озера, но затем могучий поток вновь становится Рекой.

Долина достигает почти полусотни километров в поперечнике — она изображена на карте на форзаце этой книги. Ниже приведено краткое описание обозначенных на этой карте мест.

Более подробное их описание приведено в разделе ведущего и не предназначено для глаз игроков.

ВНЕШНЯЯ ИЗГОРОДЬ

Внушающая страх Внешняя изгородь окружает Долину по периметру. Она представляет собой высокий забор под напряжением, увенчанный плотной спиралью колючей проволоки. У подножия изгороди кое-где валяются тела зверомутантов на разных стадиях разложения — следы неудавшихся попыток побега.

Внешняя изгородь находится под круглосуточным наблюдением тяжеловооружённых дронов и охранных систем автоматических сторожевых вышек; попытка приблизиться к любой из них считается верным способом самоубийства. Естественно, самых отчаянных храбрецов не способны остановить даже строгие предостережения, и, сидя у костров, зверомутанты нередко рассказывают друг другу истории о тех, кому всё же удалось перебраться на другую сторону изгороди. Впрочем, мало кто способен сказать наверняка, где в этих историях правда, а где вымысел.

Автоматические сторожевые вышки: важной частью созданной Смотрителями системы наблюдения являются автоматические сторожевые вышки. Они размещены вдоль Внешней изгороди таким образом, чтобы любая её секция находилась под контролем хотя бы одной сторожевой вышки. Сами вышки — это 10-метровые цилиндрические башни, оснащённые мощными прожекторами, мегафонами и смертоносным энергетическим оружием. Обнаружив приблизившегося к Внешней изгороди нарушителя, вышка бесстрастным механическим голосом прикажет немедленно покинуть охраняемую зону, затем произведёт предупредительный выстрел и, если первые два предупреждения не возымеют действия, откроет огонь на поражение (одного выстрела обычно достаточно). Прожекторы используются для выявления нарушителей, пробирающихся к изгороди под покровом ночи.

ВНУТРЕННИЕ ИЗГОРОДИ

Внутренние изгороди Райской Долины охраняются и содержатся далеко не столь тщательно, как Внешняя. Ворота, сквозь которые проходят пути, соединяющие все селения Долины, иногда охраняются Смотрителями или коллаборационистами, но чаще всего там никого нет, а створки просто распахнуты настежь. Впрочем, даже там, где нет ворот, многие секции проржавели или обрушились, образовав дыры и проходы, которыми нередко пользуются и животные, и чудовища, и сами зверомутанты. И всё же окрестности изгородей считаются опасным местом — риск встречи со Смотрителями там особенно велик.

ЛЕСА

Склоны гор до самой линии вечных снегов покрыты густым, заваленным буреломом березняком. В предгорьях его сменяют хвойные леса и редкие рощи лиственных деревьев. Празднуя наступление короткого лета, по всей Долине поднимаются из земли гигантские, похожие на папоротники растения. Кое-где растительность становится настолько густой, что пройти там можно только с большим трудом.

Именно в лесах обычно промышляют дичью охотники хищных племён Долины. В самых дремучих чащах порой селятся зверомутанты-изгои.

РЕКА И ОЗЕРО

Со склонов гор к самому центру Долины сбегает ледяные воды могучей Реки. Здесь, к югу от гор, Река становится Озером, в самом центре которого рассыпана пригоршня крохотных островков — селение племени Обезьян (см. ниже). Вверх и вниз по течению регулярно мигрируют плотные косяки жирной, вкусной рыбы. Тому, кто решит перебраться на другой берег, следует



опасаться участков с порогами и бурными течениями: любое неверное движение во время переправы может стоить зверомутанту жизни.

ЛЫЖНЫЙ КУРОРТ

Несмотря на удалённость от мегаполисов Древней эпохи, на просторах Долины всё же встречаются руины цивилизации Челоуеков. Если не считать изгородей, то, судя по уцелевшим строениям, когда-то в Долине располагался фешенебельный лыжный курорт. На южном склоне западного пика до сих пор возвышаются уцелевшие опоры фуникулёра, развалины жилых домиков, руины старой горнолыжной базы и, конечно, почти не пострадавшая Гостиница — большой дом племени Собак (см. ниже).

ГОРНАЯ ХИЖИНА

Старая, выкрашенная в красный цвет горная хижина находится на вершине западного пика, у подножия самой верхней опоры фуникулёра. Эта хижина овеяна жуткими легендами, и среди зверомутантов считается недобрым, заповедным местом, в котором обретаются до поры духи сгинувших Челоуеков. Лишь немногие отважатся потревожить их покой.

ФУНИКУЛЁР

Подвесная канатная дорога, соединявшая когда-то Гостиницу и Горную хижину. Верхняя часть этой небес-

ной дороги почти полностью разрушена, но относительно неплохо сохранившиеся нижние секции до сих пор исправно служат племени Кошек.

ГОРНОЛЫЖНАЯ БАЗА

Это выкрашенное красной краской двухэтажное здание находится неподалёку от селения племени Кошек (см. ниже). Оно давно заброшено, в крыше его зияют огромные дыры, а от большинства оконных стёкол остались одни осколки. Полы базы устланы обрывками ковров, а в комнатах можно найти разве что истлевшую мебель да груды обломков.

ДОРОГА

С восточной частью Долины Горную Деревню и Гостиницу соединяет старая асфальтовая дорога. Она порядком разбита и изрядно заросла травой и колючим кустарником, а вдоль обочин то и дело попадаются проржавевшие насквозь остоуы ездовых машин.

Дорога проходит сквозь единственные во Внешней изгороди ворота; если взобраться повыше в горы, можно увидеть, что эта асфальтовая лента — всего лишь короткий извилистый приток широкого и прямого как стрела многополосного шоссе.

В кустах вдоль дороги в изобилии водятся мелкие зверушки, а племенам зверомутантов она служит главной транспортной артерией.

ТРОПЫ

Узкие тропы, в большинстве своём проложенные ещё в эпоху Человеков, пересекают Долину во всех направлениях. Расставленные вдоль троп знаки указывают, как пройти к разбросанным по всей долине охотничьим домикам и прочим туристическим сооружениям. Некоторые тропы ведут в горы; если стоит ясная погода, то вид оттуда открывается поистине потрясающий.

Тропами активно пользуются все племена Долины, особенно охотники, собиратели и воины. Нередко там можно повстречать и диких зверей — как хищников, так и мелкую дичь.

МОСТ

Древний деревянный мост — самый простой и надёжный способ пересечь Реку, не связываясь с её непредсказуемыми холодными течениями. На мосту припаркован относительно неплохо сохранившийся остов древней ездовой машины (микроавтобус «Фольксваген») — он служит дозорным форпостом и охотничьим домиком для племени Медведей. Машина припаркована таким образом, что, устроившись внутри, можно без труда наблюдать и за рекой, и за прибрежными зарослями. Угрюмые медведи-охотники нередко выбирают туда, чтобы порыбачить. Стоит отметить, что им не слишком нравится, когда мостом пользуются чужаки.

БРОД

В самой широкой и мелкой части реки с берега на берег можно перебраться, просто прыгая с камня на камень. Звучит невинно, но на деле это около тридцати метров скользких валунов, вокруг которых шумят бурные потоки холодной как лёд воды.

Все племена Долины время от времени пользуются бродом, для того чтобы переправиться через реку, но особенное стратегическое значение он имеет для враждующих друг с другом племён Кошек и Крыс.

ВОДОПАД

Вода, достигающая юго-восточной оконечности озера, с оглушительным рёвом низвергается вниз с пятнадцатиметровой высоты. Весной рыба, идущая на нерест в верховья Реки, собирается здесь в огромные прутье напролом косяки. Зверомутанты соседних племён — в основном Рептилий и Медведей — собираются здесь на рыбалку, устраиваясь на торчащих из воды валунах.

БОЛОТО

Северный берег озера представляет собой топкое зловонное болото. Среди топей тут и там разбросаны небольшие островки твёрдой земли, сплошь покрытой зарослями странных растений, светящихся в темноте яркими оттенками оранжевого, голубого и пурпурного.

В неизведанных глубинах этого опасного и почти непроходимого болота скрыто великое множество укромных местечек, и только племя Рептилий чувствует себя там как дома — именно там, на островах, среди негостеприимных трясин и выстроен их Террариум (см. ниже).

ВЕРТОЛЁТ

Покосившийся остов этой древней летающей машины валяется на лесной опушке в юго-западной части Долины столько, сколько зверомутанты себя помнят. Ни артефактов, ни более-менее ценного утиля там давно уже нет, но уцелевший корпус служит неплохой защитой от непогоды и местом для ночёвок странствующих воинов и охотников. Порой под крышей этого импровизированного жилища находят приют зверомутанты сразу из нескольких разных племён.

ЗАПАДНАЯ ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

У самого подножия западного пика находится ограждённый прямоугольный клочок земли всего в пару сотен метров в поперечнике. Несмотря на свои небольшие размеры, это место пользуется среди зверомутантов Долины дурной славой, и они по возможности стараются обходить его стороной. Эта Запретная зона обнесена по периметру пятиметровой электрической изгородью (похожей на Внешнюю, но пониже). Иногда внутри можно разглядеть движущиеся сквозь заросли силуэты каких-то громадных чудовищ, но появляются они так же неожиданно и быстро, как и исчезают.

О МИРЕ ЗА ИЗГОРОДЬЮ

«Там, за Внешней изгородью, что-то есть. Охотники знают об этом лучше прочих, потому что мы каждый день поднимаемся в горы и видим бескрайние земли, простирающиеся вокруг. Иногда на склонах далёких гор видны огоньки разведённых кем-то костров. Мы не знаем, кто и зачем собирается вокруг тех костров: быть может, это сами Человеки, бредущие куда-то по своим неведомым делам. Одно могу сказать точно — наружный мир велик настолько, что это сложно представить. Мы видели, куда ведёт дорога, проходящая сквозь ворота Внешней изгороди. Попетляв по лесам, она сливается с ещё одной дорогой — широкой, длинной, прямой, запруженной остовами старых ездовых машин. Никто не знает, куда она ведёт. Быть может, прямоком к небесным светилам. Быть может, к ареалам и селениям самих Человеков».

Следопыт, охотник племени Кошек

ГОСТИНИЦА



ВОСТОЧНАЯ ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

Высоко в горах, на склоне восточного пика, находится ещё одна Запретная зона — ещё один прямоугольный участок, обнесённый высокой электрической изгородью. Расположена эта Запретная зона выше линии снегов, и добраться до неё весьма и весьма непросто, особенно в плохую погоду. Зверомутанты считают это место заповедным и не дерзают нарушать его границы.

ЛАБИРИНТ

Правда или предание? С незапамятных времён шаманы пугают детишек сказками о Лабиринте — подземных темницах, где Смотрители растерзают тебя на куски, если не будешь слушаться старших соплеменников и делать то, что говорят тебе старейшины. Немногочисленные несчастные, которым посчастливилось вернуться из подземного плена, становятся лишь блеклыми тенями тех, кем они были раньше, и не могут (или, быть может, не желают) вспоминать о том, что им пришлось пережить.

АРЕАЛЫ

Почти все племена Райской Долины (кроме племени Лосей) проживают на территории собственных ареалов. Племена ревностно оберегают неприкосновенность своих ареалов от любых внешних угроз, будь то чудовища, соседние племена или — в случае с Сопротивлением — сами Смотрители. Для твоего персонажа ареал — это его родной дом и безопасная гавань в море смертельных опасностей, по крайней мере до тех пор, пока герой не присоединится к Сопротивлению и Смотрители не откроют на него охоту.

Ареалы отличаются размерами, но даже самый маленький из них — это территория площадью в несколько квадратных километров. Сердцем любого ареала является селение. Некоторые из них ютятся в уцелевших строениях, возведённых ещё Человеками: некоторые из них зверомутантам пришлось приспособлять под свои нужды, а некоторые, судя по всему, были изначально рассчитаны на проживание поселившихся в них племён. Большая часть строений в селениях находится

в плачевном состоянии, а некоторые и вовсе выглядят так, будто готовы рухнуть в любой момент.

Более подробные описания некоторых селений приведены в разделе ведущего и, соответственно, не предназначены для глаз игроков.

ГОСТИНИЦА — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ СОБАК

Племя Собак — самое богатое и влиятельное племя Долины. Собаки контролируют деятельность рынка, устроенного во дворе старой горнолыжной гостиницы, а вместе с рынком — львиную долю всей межплеменной торговли. Кроме того, будучи верными приближёнными самих Смотрителей, Собаки регулярно получают от них щедрые дары. Со временем всё больше и больше зверомутантов выражает растущее недовольство таким положением вещей.

Внешний вид: гостиница — это большое четырёхэтажное здание, возведённое у подножия западного пика. Стены его выкрашены в красный цвет, а столбы и углы — в белый. Рядом с гостиницей выстроен одно-

этажный деревянный флигель. Оба здания со временем порядком обветшали: краска облупилась, в крыше зияют дыры, а некоторые окна разбиты и заколочены досками. Впрочем, внутреннее убранство гостиницы поражает своей роскошью — многие её помещения до сих пор освещены электричеством!

Во дворе устроен рынок, где ежедневно торгуют десятки собирателей из всех племён Долины. Расставленные тут и там трейлеры, остовы машин, старые контейнеры и палатки служат им одновременно и лавками, и складами. За порядком на рынке следят вооружённые волки и лисы, грозно поглядывая вниз из-под навесов деревянных сторожевых башенок. Всё селение обнесено длинной, но относительно невысокой и местами сильно прохудившейся провололочной изгородью.

АРХИПЕЛАГ — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ ОБЕЗЬЯН

Племя Обезьян всегда исповедовало смирение и послушание перед волей Смотрителей. Обезьяны вообще всегда считались самым миролюбивым из всех племён Долины, но с недавних пор первые искры не-



АРХИПЕЛАГ

довольства зардели и среди зверомутантов Архипелага, которым не по душе закоснелый консерватизм совета старейшин.

Внешний вид: в самом центре Озера находится пара крупных каменистых островов, заросших густым кустарником и тенистыми деревьями. На большем из двух островов, вотчине горилл и шимпанзе, выстроен живописный бревенчатый дом с башенками и крытыми беседками, вплотную прилегающий к приземистому бетонному флигелю — бывшему обезьяннику. Растущие вокруг дома деревья увешаны всевозможными снарядами для лазанья, в основном самодельными качелями и длинными узловатыми канатами. В кронах двух самых высоких деревьев укрыты просторные деревянные домики. На берегу имеется длинный деревянный пирс с лодочным сараем: там обычно пришвартован плот и несколько рыбацких лодок.

На втором острове, где живут орангутаны, деревья и кусты растут настолько густо, что со стороны, если не знать, куда смотреть, стоящий в зарослях бревенчатый дом (тоже украшенный небольшими башенками) можно вообще не заметить. Рядом с домом устроена большая стеклянная теплица с тропическими фрукто-

выми деревьями, а между домом и теплицей разбита просторная площадка — в прошлом обезьяний вольтер, а ныне место для собраний совета племени. Острова соединяет узкий подвесной мост.

Обычно обезьяны свободно перемещаются по всему архипелагу, ловко карабкаясь по ветвям деревьев, крышам строений и натянутым повсюду верёвкам, трапециям и качелям. Часть обезьян-охотников, как правило, рыбацит где-нибудь на озере.

ГОРНАЯ ДЕРЕВНЯ — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ КОШЕК

Племя Кошек немногочисленно, и его представители промышляют в основном охотой и рыбалкой. Кошки издавна предпочитают жить сами по себе и относятся с изрядной подозрительностью не только к другим зверомутантам, но и к самим Смотрителям. Племя Кошек в настоящий момент находится в состоянии войны с племенем Крыс.

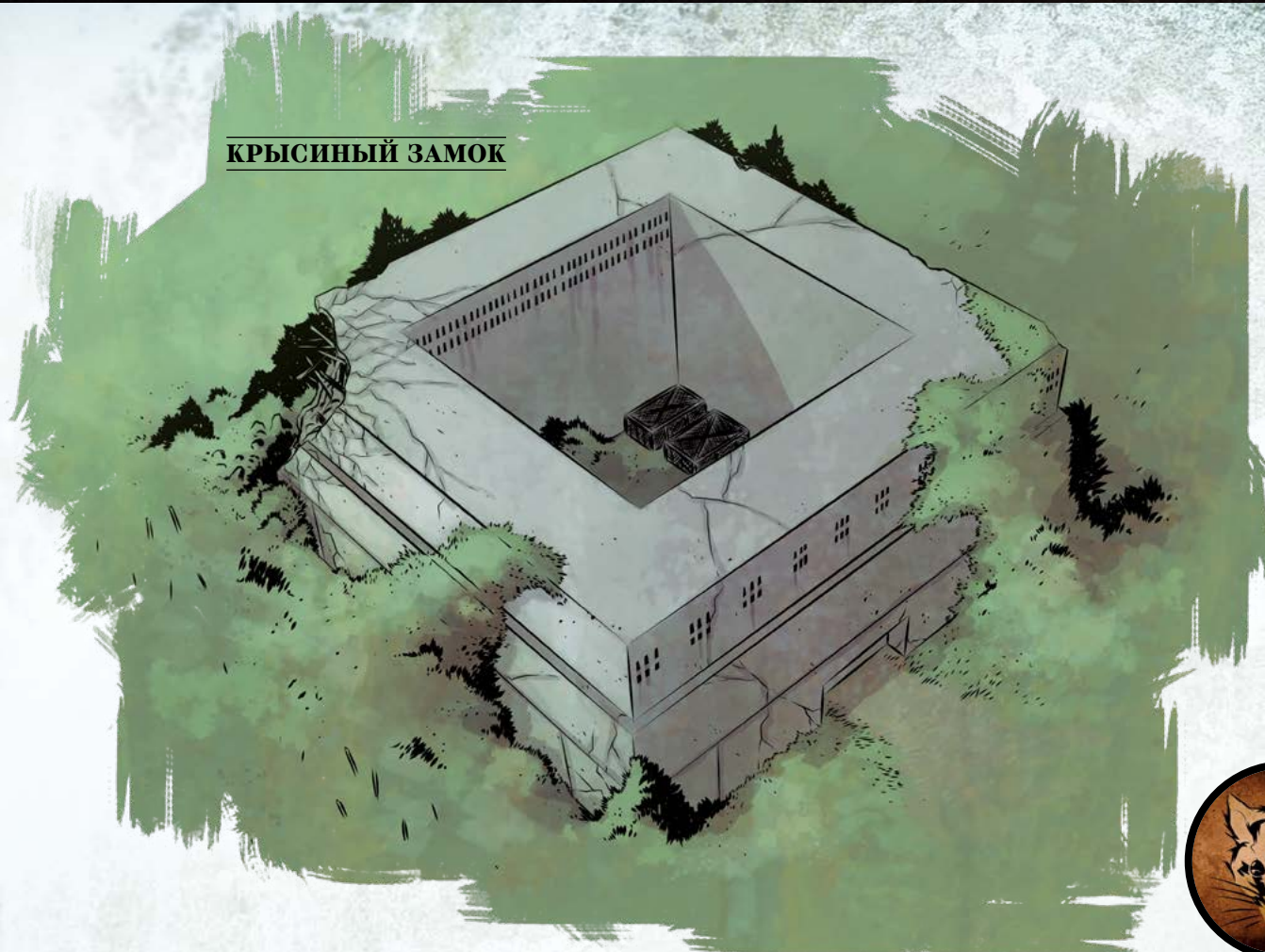
Внешний вид: высоко на склоне западного пика находится небольшая деревня из семи потемневших от времени деревянных домиков. Большая часть окон



ГОРНАЯ ДЕРЕВНЯ



КРЫСИНЫЙ ЗАМОК



в них давно выбита и заколочена досками. У одного из трёх больших домиков припарковано три старых снегохода.

В центре деревни возвышается давно засохшее, но ещё крепко стоящее дерево, в ветвях которого

устроено «воронье гнездо» — сторожевой пост, в котором всегда сидит вооружённый арбалетом кот-дозорный. Деревня обнесена изгородью из колючей проволоки. Вооружённые патрули то и дело обходят её по периметру в поисках нарушителей.

Неподалёку от деревни возвышаются опоры работоспособной секции фуникулёра — вооружённые до зубов воины племени Кошек время от времени патрулируют горные склоны, с комфортом устроившись в одной из его кабинок.

О НЕНАВИСТНЫХ КРЫСАХ

«Почему мы ненавидим Крыс? Что за глупый вопрос! Они жрут всё подряд, гадают где придётся и плодятся как... как крысы! Их вонь того и гляди пропитает насквозь всю Долину! Крысы всегда были источником бед для нас, Кошек: не проходит и дня, чтобы кто-нибудь из них не сунулся к нашим охотничьим и рыболовным угодьям. Клянусь духами Диких предков: я готова погибнуть, защищая от них ареал своего племени. Жизнь без нормальной еды для кошек — это не жизнь!»

Ночной Коготь, альфа племени Кошек

КРЫСИНЫЙ ЗАМОК — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ КРЫС

Племя Крыс, представителями которого являются не только сами крысы, но и мыши, хомяки и даже несколько белок, — одно из самых многочисленных племён Райской Долины. В последнее время они сильно страдают от перенаселения, внутренних междоусобиц и (не в последнюю очередь) войны с племенем Кошек. Кроме того, кое-кто из крысиной молодёжи уже успел присоединиться к Сопротивлению.



КРОЛИЧЬИ НОРЫ



Внешний вид: между западным и восточным пиками в непроходимых зелёных зарослях утопает большое, высокое бетонное строение, едва различимое среди густой растительности. Состояние Замка оставляет желать лучшего: один его угол уже обвалился, и на земле у подножия до сих пор валяется так и не убранная куча бетонного крошева и металлической арматуры. Впрочем, побеги и корни в изобилии произрастающего вокруг ползучего кустарника уже начали вновь затягивать и обломки, и разрушенную часть стены.

Помещения этого трёхэтажного здания представляют собой закольцованные узкие тёмные коридоры, по обе стороны которых устроены крохотные тесные комнатёнки — в них и ютятся зверомутанты племени Крыс. Собственно крысы живут на первом этаже Замка, полёвки и хомяки — на втором, а бесчисленное множество мышей — на третьем.

Во внутреннем дворе-колодце Замка валяется пара разбитых остовов ездовых машин и куча старой (в основном сломанной) мебели. В трёх установленных там же металлических клетках Крысы держат около двух десятков пленных воинов из племени Кошек. С наступлением ночи во дворе зажигают костры, а на стены Замка взбираются вооружённые дозорные с зажжёнными факелами в руках. В воздухе царит неистребимое зловоние валяющегося повсюду помёта.

КРОЛИЧЬИ НОРЫ — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ КРОЛИКОВ

Кролики и зайцы, составляющие племя Кроликов, являются самым многочисленным племенем Райской Долины. Ненависть к Смотрителям среди них особенно сильна. Кролики — единственное племя, которое считает их своими врагами и ведёт с ними открытую войну. Кроме того, многие члены этого племени относят к числу своих заклятых врагов всех хищных зверомутантов Долины.

Внешний вид: на высоком холме среди зелёных лугов, раскинувшихся у подножия восточного пика, возвышается угловатое бетонное здание — почти точная копия Крысиного Замка (см. выше). И само это здание, и его ближайшие окрестности примечательны в первую очередь царящим вокруг опустошением: все кусты и деревья в радиусе ста метров от селения будто выкошены под корень, а утыканная пнями и усыпанная горелыми щепками земля испещрена многочисленными кратерами. Тут и там из земли торчат жутковатые тотемы, сделанные Кроликами из обломков уничтоженных ими роботов.

Само здание также пребывает в плачевном состоянии: в его стенах зияют многочисленные дыры, отметины от пуль и подпалины от лучевого оружия. Внутри

этого трёхэтажного строения находятся только коридоры и длинные ряды тесных зарешёченных комнатушек; лишь некоторые из них до сих пор используются в качестве жилья. Во дворе здания, густо заросшем высокой травой, нет ничего, кроме проржавевшего насквозь ездового фургона и ветхого трейлера.

Если же присмотреться поближе, то станут заметны скрытые в траве норы, окружённые горками тщательно раскиданной вокруг земли. Эти норы — часть старательно выстроенной Кроликами разветвлённой системы туннелей. Большая часть племени живёт именно там, под землёй, в тайном селении, надёжно укрытом от гнева Смотрителей. Подземные ходы простираются на многие десятки метров под землёй, а некоторые ведут и того дальше, позволяя членам племени свободно перемещаться в окрестностях Нор незаметно для стороннего наблюдателя.

В боевом и мятежном племени Кроликов множество воинов: одни несут дозор на стенах заброшенного здания на холме, другие патрулируют и расширяют систему подземных туннелей, непрестанно готовясь к отражению очередного удара со стороны грозного врага.

ТЕРРАРИУМ — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ РЕПТИЛИЙ

Племя Рептилий — одно из самых малочисленных племён Райской Долины, а его члены пользуются дурной славой среди зверомутантов других племён. Рептилии стараются не контактировать ни со Смотрителями, ни с другими племенами, но яростный отпор ожидает всякого, кто вздумает сунуться к ним с недобрыми намерениями. Заклятые враги племени Рептилий — племя Барсуков.

Внешний вид: над топкой трясиной в самом сердце обширного болота, раскинувшегося на северном берегу Озера, возвышается пять больших куполообразных строений. Их стальные рамы давно заржавели, стеклянные панели растрескались (а местами и вовсе разбились) и заросли зеленовато-бурым илом, но старые купола до сих пор неплохо удерживают воду снаружи и тепло внутри.

Под своды каждого купола ведёт дверь, но створки намертво закрыты на тяжёлые засовы и напрочь заклинившие от времени и сырости замки. Сами Рептилии попадают внутрь при помощи тайных подводных тоннелей. Когда наступает зима, Рептилии выходят нару-



ТЕРРАРИУМ



жу только в случае крайней необходимости: внутри, под куполами, разбросаны небольшие уютные домики, зеленеет густая тропическая растительность, а комфортная температура поддерживается круглый год.

Впрочем, места под куполами для всех Рептилий не хватает: остальным приходится ютиться в палатках, расставленных вокруг Террариума на небольших, заросших кустарником островках. На одном из островов устроена просторная гладкая площадка с большим очагом, вокруг которого проходят встречи совета племени под предводительством главной альфы Рептилий, жабы по имени Пиаф 17.

МЕДВЕЖИЙ УГОЛ — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ МЕДВЕДЕЙ

Племя Медведей — самое малочисленное и замкнутое племя Райской Долины, и потягаться с ними на этом поле может разве что племя Лосей. Медведи редко собираются вместе даже в собственном селении: они предпочитают странствовать по своему ареалу по-

диночке или небольшими группками. Альфа племени Медведей, бурый медведь по имени Трюффо 13, недавно пропал без вести; ходят слухи, что его похитили Смотрители. Бремя правления племенем легло на плечи Трюффо 21, племянницы пропавшего альфы.

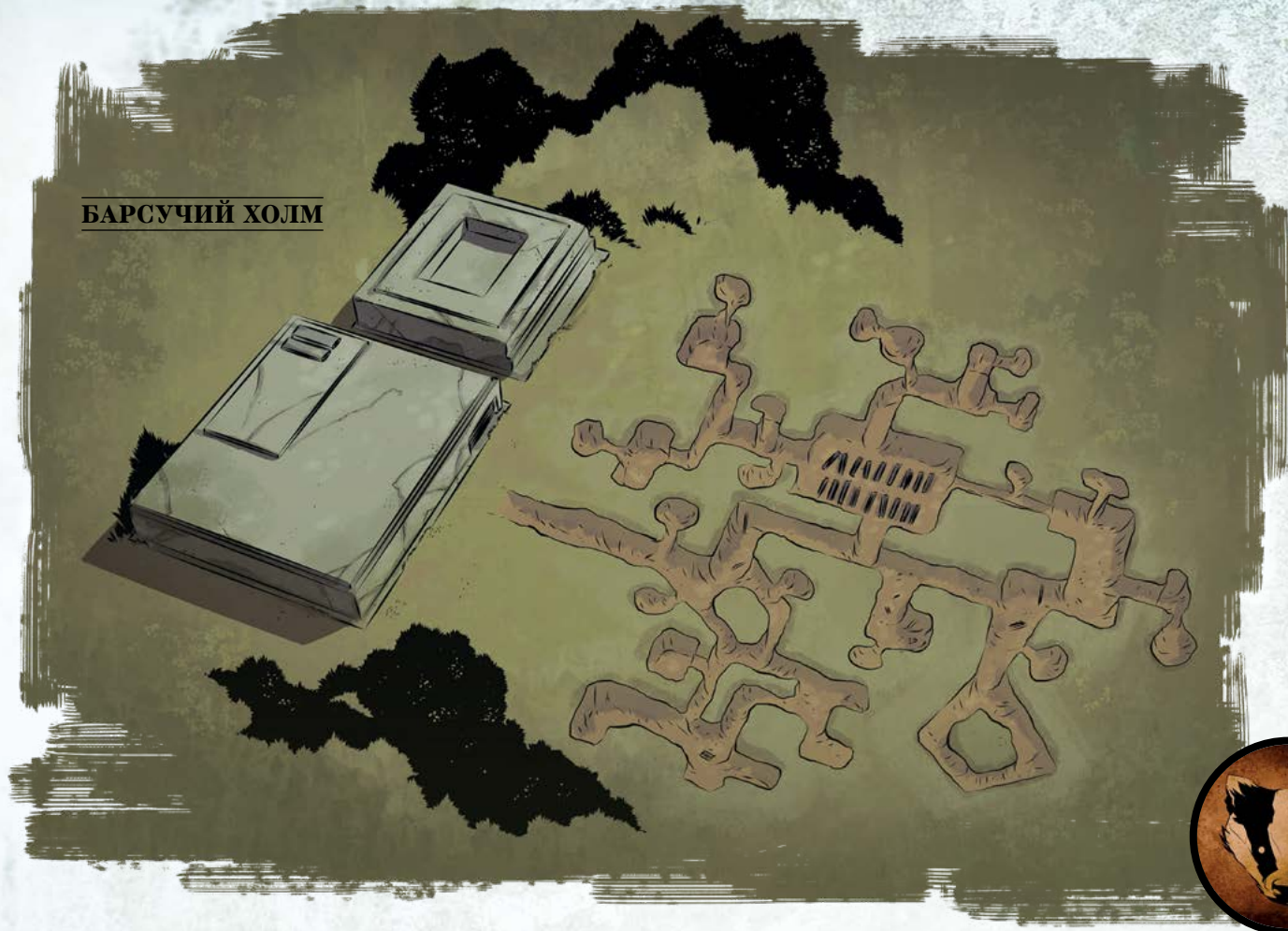
Внешний вид: четыре ветхих одноэтажных строения из серого бетона, сокрытых под покровом дремучего леса, раскинувшегося в восточной части Райской Долины. И без того узкие окна-бойницы забраны ржавыми металлическими решётками, а сами здания надёжно укрыты в непролазном подлеске. Между зданиями на берегу небольшого пруда устроен очаг, вокруг которого Медведи собираются на совет племени.

На первый взгляд Медвежий Угол может показаться давно опустевшим и заброшенным, особенно в сравнении с деловитой суматохой, царящей в других селениях, но, побродив по помещениям Угла, всегда можно наткнуться на десяток-другой сладко спящих енотов и медведей (особенно если дело происходит зимой).

Медвежий Угол никто не охраняет: в этом никогда не было особой нужды.



БАРСУЧИЙ ХОЛМ



БАРСУЧИЙ ХОЛМ — СЕЛЕНИЕ ПЛЕМЕНИ БАРСУКОВ

Племя Барсуков — одно из самых малочисленных племён Райской Долины, примечательное тлеющим с незапамятных времён междоусобным расколом: росوماхи терпеть не могут барсуков, а хорьки не ладят с куницами. Всё это в сочетании с невыгодным географическим положением ареала делает Барсуков наименее заметным и влиятельным племенем Райской Долины. Более того, многие зверомутанты порой вообще забывают о существовании своих угрюмых и раздражительных собратьев с Барсучьего Холма. Единственным исключением из этого правила можно считать племя Рептилий, с которым Барсуки враждуют на протяжении многих поколений.

Внешний вид: на холме неподалёку от Внешней изгороди стоит пара обшарпанных и приземистых бетонных строений. Издалека они выглядят заброшенными; по существу говоря, так оно и есть — в самих зданиях никто не живёт.

Настоящее селение находится внутри холма, где вырыты аккуратные туннели, небольшие комнаты и просторные залы. В самом большом зале расставлено множество длинных скамей: это зал заседаний, где альфа Барсуков по имени Айзерман 33 держит совет с другими старейшинами племени.

Барсуки тщательно охраняют свои владения, и любой незваный гость рано или поздно обнаружит, что вокруг него толпится куча вооружённых копытами и порядком рассерженных росوماх и барсуков.





УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО

Райская Долина — твоя игровая площадка. Чудовища и роботы — твои верные слуги. Ты и только ты знаешь все секреты Лабиринта и тайны питомника «Альфа». Ты — единственный истинный Смотритель. Ты — ведущий этой игры.

В отличие от игры «Мутанты. Точка отсчёта» «МТО: Питомник „Альфа“» обладает заранее определённой сюжетной канвой: это история о зверомутантах Райской Долины и их отчаянной борьбе за свободу. Кампания, посвящённая этой истории, описана в главах 11–13.

Естественно, это не значит, что исход игры предрежён заранее: судьбу народа зверомутантов определяют только действия и решения самих игроков. В кампании описаны основные вехи и переломные моменты этой истории, да и то лишь до того момента, когда зверомутантам придётся покинуть Райскую Долину и сделать первые шаги вглубь раскинувшейся перед ними неизведанной Зоны.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Как и в игре «Мутанты. Точка отсчёта», в «МТО: Питомник „Альфа“» существуют определённые принципы, призванные помочь тебе задать игре правильный настрой и понять, какого плана решения необходимо для этого принимать.

1. ЗВЕРОМУТАНТЫ — ЭТО ЗВЕРИ

В игре «МТО: Питомник „Альфа“» игроки берут на себя роли мутировавших животных. Зверомутанты — это не люди с шерстью и звериными головами. Да, они по-человечески разумны, ходят в основном на двух ногах и умело обращаются со всевозможными инструментами при помощи ловких верхних конечностей, но глубоко внутри они остаются зверями. Живущие в них животные инстинкты непрерывно борются с привитым извне человеческим началом; поощряй игроков, которые действуют в соответствии со звериной стороной личности своих персонажей, и не забывай об этом принципе сам, когда будешь изображать персонажей ведущего.

2. ВСЕ ЗВЕРОМУТАНТЫ РАЗНЫЕ

Тот факт, что персонажи игроков и ведущего должны хотя бы время от времени демонстрировать звериную сторону своей личности, не означает, что все они при этом должны действовать одинаково. Далеко не все Собаки — послушные члены одной большой общины, равно как и далеко не все Кошки — своевольные одиночки. Используй типичные для тех или иных зверей черты как основу, но не забудь добавить к конечному образу пару необычных и неожиданных черт. Так твои персонажи станут более выразительными и запоминающимися.

3. СМОТРИТЕЛИ ПОВСЮДУ

В Райской Долине нет надёжного убежища, где можно укрыться от Смотрителей, их вездесущих дронов, кровожадных патрулей и тайных соглядатаев. Игроки никогда не должны забывать, что за их персонажами следят (или, по крайней мере, могут следить). Безопасных мест нет, и ни один акт неповиновения не должен и не может быть безопасным. Используй описания окружения и персонажей ведущего, чтобы заставить игроков подзревать неладное и терзаться сомнениями. Кому можно доверять? Кем из зверомутантов движет простое любопытство, а кем — желание услужить Смотрителям?

4. ПЛЕМЯ — ТВОЙ ДОМ

Племя — это краеугольный камень жизни героев в Райской Долине, их дом, их безопасное убежище от невзгод окружающего мира. Когда племя и ареал подвергаются опасности, их необходимо защищать любой ценой. Враги племени — враги персонажей игроков, а предатель племени — всеми отвергнутый и позабытый изгой. Межплеменные разногласия — неплохой источник конфликтов между персонажами игроков. Не стесняйся использовать их, если считаешь, что группе героев не помешает небольшая встряска.

5. СВОБОДА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Несмотря на важность племени, для персонажей игроков существует что-то, обладающее несоизмеримо более высокой ценностью. Присоединившись к Сопротивлению, герои жертвуют сравнительно безопасной жизнью в племени во имя свободы, обрести которую можно только одолев Смотрителей в вооружённой борьбе. Подчёркивай важность этой цели, подробно описывая холодную жестокость тирании Смотрителей. Пусть и герои, и персонажи ведущего чувствуют, что угроза насилия, похищения или гибели от рук роботов вполне реальна и что жертвой может стать каждый.

6. ПРИРОДА — И ДРУГ, И ВРАГ

Райская Долина — это не только тюрьма, но и дремучие леса, цветущие луга и бурные воды, способные накормить героев, утолить их жажду и помочь укрыться от всевидящего ока врага. Персонажи игроков должны знать, как использовать то, что их окружает, но при этом помнить, что истинные хозяева Долины — это Смотрители, и технологии, которыми они обладают, способны изменять ландшафт, вызывать наводнения, низвергать снежные лавины и разжигать лесные пожары.

7. ОХОТНИК ИЛИ ДОБЫЧА

С чистой водой в Райской Долине нет никаких особых трудностей, но вот еда... Еда здесь — это ресурс, за который идёт непрекращающаяся безжалостная борь-

ба. Зверомутанты постоянно охотятся, выращивают или собирают съедобные растения и торгуют пищей с другими племенами. Пусть герои голодают, пусть сражаются с ужасными чудовищами, чтобы накормить свои племена, пусть их гложет зависть к племени Собак, которые богатеют, продавая голодающим излишки полученной от Смотрителей еды.

8. ЧЕЛОВЕЧЕСТВО — ЭТО МИФ

Зверомутанты Райской Долины считают Человеков своими создателями — богоподобными существами, покинувшими этот мир, после того как их величайшее творение было завершено. Люди — неотъемлемая часть мифов, преданий и культуры всех без исключения племён. Это отношение к ушедшим создателям может стать основой для множества интересных сцен, выстроенных вокруг оставленных Человеками таинственных артефактов и руин.

9. СМЕРТЬ — ЭТО ЧАСТЬ ЖИЗНИ

Это единственный принцип, без изменений перекочевавший из игры «Мутанты. Точка отсчёта». Смерть персонажей игроков, конечно, не должна быть самоцелью, но если герой погибает, значит, так тому и быть. Игроки должны чувствовать и осознавать, что их герои уязвимы. Создать нового персонажа игрока и включить его в группу — дело обычно несложное и занимает всего несколько минут, поскольку Райская Долина невелика, а Сопротивлению всегда нужны новые бойцы.

10. ЭТО БАСНЯ, А НЕ КОМЕДИЯ

Конечно, говорящие животные — это довольно забавно, и, примерив на себя роли мутировавших зверей, игроки могут веселиться столько, сколько им угодно. Это не проблема. Юмор — это важная составляющая всех настольных ролевых игр серии «Мутанты», и в отношении «Питомника „Альфа“» это даже более справедливо, чем в отношении «Точки отсчёта». Главное — знать меру и не превращать игру в фарс. «Питомник „Альфа“» можно смело считать басней, но это всё-таки не комедия. Юмор способен прекрасно оттенить царящую в Райской Долине атмосферу жестокой тирании и постоянной слежки, но лейтмотив игры — борьбу за свободу зверомутантов — следует воспринимать всерьёз.

ИСТОРИЯ РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ

В игровом мире «Мутантов» Райская Долина — это единственное в своём роде место с долгой и мрачной историей, которую игроки не узнают до тех пор, пока

не пройдут описанную в этой книге кампанию до конца (впрочем, даже тогда многие детали могут остаться для них тайной). В этом разделе собрана информация, изучив которую, ты, ведущий, сможешь понять, что собой представляет Райская Долина и её обитатели.

АПОКАЛИПСИС: НАЧАЛО

Когда-то давным-давно миром правил человек. Люди строили величественные города и огромные сильные государства, но жажда власти и богатства в них была бесконечной, и в погоне за ними человечество в конце концов истощало практически все свои ресурсы. Тропические дождевые леса были вырублены под корень, руды выработаны до последней крупинки, а казавшиеся бездонными нефтяные месторождения истощены до предела. В то же самое время население продолжало расти, скапливаясь в гигантских городах, где лишь немногим хватало средств на достойное пропитание и комфортную крышу над головой.

Когда над планетой пронеслась эпидемия смертоносной Багровой Чумы, людям стало ясно, что человечество обречено, и выжившие незамедлительно начали борьбу за обладание последними крохами оставшихся ресурсов. Громкие политические дебаты переросли в вооружённые конфликты, вылившиеся в итоге в глобальную ядерную войну. Миллиарды людей погибли в считанные месяцы, и казалось, что сама жизнь на поверхности планеты Земля находится на грани уничтожения.

АНКЛАВЫ ВЫЖИВШИХ

Ядерная война опустошила Землю, но небольшая горстка людей сумела спастись. Последним отчаянным усилием человечество сумело выстроить целую сеть титанических убежищ, сокрытых глубоко под землёй, на дне океанов и на высокой околоземной орбите. Эти убежища были названы анклавами. Спасение было обещано многим, но места внутри анклавов достались в основном богатейшим, влиятельнейшим и образованнейшим представителям человечества — всем остальным потенциальным счастливицам пришлось дожидаться своей очереди на поверхности, в гигантских карантинных лагерях. Большинству из них было суждено дождаться лишь смерти — радиация, голод, Багровая Чума и другие эпидемии оборвали многие миллионы жизней.

Несмотря на то что каждый из анклавов был сравнительно велик и хорошо обеспечен, со временем их обитателям пришлось столкнуться с новой серьёзной проблемой. Могучие корпорации и богатые семьи, на деньги которых и были возведены анклавы, стали объединяться в новые, ещё более мощные и влиятельные структуры, так называемые Союзы Титанов. Довольно быстро эти Союзы начали конкурировать и вра-

ждовать друг с другом, и эта вражда вылилась в новую гонку вооружений, в ходе которой были созданы новейшие виды оружия неслыханной прежде разрушительной мощи. Естественно, закончилось это нездоровое соперничество новой всеобщей войной. Многие анклавы вымерли или были разрушены в ходе этого губительного конфликта, но на истерзанной апокалипсисом Земле ещё есть потайные уголки, где древнее человечество до сих пор отчаянно цепляется за жизнь.

«ЭЛИЗИУМ»

«Элизиум» — детище небольшой группы объединённых общей целью богатых семей: научных, промышленных и финансовых династий Древнего мира. Они спроектировали и выстроили сеть огромных подземных городов. Часть этих городов была полностью уничтожена в результате массированных ударов двух других участников Войны анклавов — «Ноатуна» и «Мимира». Остальные города были сильно повреждены, но всё же сумели выжить, хоть и с большим трудом.

АНКЛАВЫ «ЭЛИЗИУМА»

Правители «Элизиума» решили, что анклавы их Союза должны быть частью сети подземных городов, рассчитанных на проживание десятков тысяч жителей. Каждый из этих анклавов был оборудован мощной системой безопасности, способной при необходимости отразить практически любое вторжение извне. Большинство анклавов «Элизиума» было размещено под защитой неприступных гор, но в качестве эксперимента в Союз было включено и несколько глубоководных городов.

Питомник «Альфа», место, где были созданы первые зверомутанты Райской Долины, находился под патронажем анклава Элизиум-IV, но он сильно пострадал и был отрезан от Союза в ходе Войны анклавов. Об анклавах «Элизиума» будет подробно рассказано в дополнении «МТО: Элизиум».



В последующие годы руководство «Элизиума» делало всё возможное, чтобы уцелеть и сохранить население своих анклавов. На поверхность истерзанной апокалипсисом Земли начали выбираться тяжеловооружённые конвои (в большинстве случаев состоящие исключительно из роботов, в особенно ответственных ситуациях — усиленные специалистами из числа людей), перед которыми стояли задачи по захвату (в том числе силовому) ключевых узлов довоенной инфраструктуры: шахт, портов, продовольственных складов, нефтяных месторождений и железных дорог. Значительную часть своих стремительно тающих ресурсов «Элизиум» тратил на различные научно-исследовательские проекты по сохранению на планете Земля разумной жизни в той или иной её форме.

КСЕНОГЕНЕТИКА И БИОМЕХАТРОНИКА

Все Союзы Титанов стремились так или иначе дать своим потомкам возможность вновь заселить опустошённую Землю или приспособить их к жизни в космической пустоте. Решением всех стоявших перед ними проблем стали ксеногенетика и биомехатроника. Ксеногенетика — это отрасль прикладной науки, задачей которой было создание новых форм жизни путём передачи полезных свойств одного живого организма другому. Биомехатроника, в свою очередь, стремилась расширить возможности человеческого организма при помощи роботизированных имплантатов. Титаны в той или иной степени постигли секреты обеих этих наук, сконцентрировавшись на самых перспективных с собственной точки зрения областях. Учёные «Мимира» достигли самых выдающихся успехов в ксеногенетике: созданные в ходе проекта «Одем» мутанты стали живым доказательством того, что Земля может снова стать домом для разумных существ (см. «Мутанты. Точка отсчёта»). «Ноатун» искал решение в создании всё более совершенных роботов (см. дополнение «МТО: Мехатрон»), но их неуверенные шаги в области биомехатроники и ксеногенетики (проект «Немо») пока так и не привели к созданию живых существ с требуемыми параметрами. «Элизиум» же преуспел в биомехатронике (подробнее об этом вы можете узнать, прочитав книгу «МТО: Элизиум»). В свою очередь, проект «Генезис» стал результатом ксеногенетических изысканий «Элизиума». Учёные ставили перед собой задачу создать существ, способных выжить на поверхности Земли и служить «Элизиуму» и всему человечеству, пока оно не вернёт себе родную планету.

ПРОЕКТ «ГЕНЕЗИС»

Одним из обязательных атрибутов любого анклава «Элизиума» были передовые генетические лаборатории, где учёные могли вволю экспериментировать с созданием новых, самых необыкновенных форм жизни. Учёные надеялись создать существо, которое оказалось бы достаточно сильным и умным для того, чтобы самостоятельно выжить в суровых пустошах внешнего мира.

Львиную долю ресурсов «Элизиума» получил проект «Генезис», целью которого было смешение человеческой ДНК с ДНК вымерших видов животных, процветавших в условиях дикой природы довоенной Земли. Задачей-максимум было создание существа, сочетающего в себе звериные и человеческие черты. От животного ему должны были достаться инстинкты и способности к выживанию, а от человека — прямохождение, ловкие руки и развитый интеллект.

Процесс создания этих гибридов оказался куда более проблематичным, чем предполагалось изначально: подопытные просто погибали на самых ранних этапах эмбрионального развития. Первые жизнеспособные существа были созданы только через несколько десятков лет после старта проекта, но дальнейшее развитие было прервано разразившейся Войной анклавов. Часть генетически изменённых животных погибла, часть сумела выбраться на свободу и столкнуться с суровой реальностью внешнего мира. Мира, в котором они были лишь невежественными, сбитыми с толку и голодными чужаками.

ПИТОМНИК «АЛЬФА» И БЕАТРИС КИЛГОР

Помимо главного корпуса, лабораторный комплекс Элизиума-IV был укомплектован несколькими вспомогательными корпусами — автономными, подземными и полностью роботизированными. Удар, нанесённый неизвестным противником в ходе Войны анклавов, разрушил главную генетическую лабораторию и большую часть вспомогательных корпусов. Питомник «Альфа», располагавшийся в нескольких километрах от Элизиума-IV, пережил атаку относительно благополучно.

Несмотря на катастрофу, единственный выживший учёный питомника — Беатрис Килгор, дочь Кайзера Килгора, ведущего учёного анклава, — твёрдо вознамерилась довести начатый отцом проект «Генезис» до конца. Отрезанная от всего мира, она сочла проект (и себя в качестве его сотрудника) последней надеждой человечества на выживание. Для того чтобы свести к минимуму риск радиационного заражения, нехватки ресурсов, болезней и старения организма, Беатрис решила на радикальные меры. Она поручила своим роботам-ассистентам извлечь её мозг из черепной коробки, поместить в снабжённый системой жизнеобеспечения контейнер, а затем подключить

его к центральному компьютеру лаборатории. Главная проблема Беатрис — проблема скоротечности человеческой жизни — была решена. Чтобы отпраздновать победу над смертью, новорождённая кибернетическая система нарекла себя Хронос в честь воплощения самого времени.

Впрочем, как оказалось, трансплантация прошла небезупречно: при подключении к главному компьютеру мозг получил необратимые повреждения. Сегодня, десятилетия спустя, в сознании Хронос от личности Беатрис остались лишь разрозненные и смутные воспоминания.

ЗВЕРОМУТАНТЫ РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ

Благодаря генетической терапии и направленной селекции интеллект зверомутантов, проживавших на территории похожего на большой зоопарк питомника, начал уверенно расти и развиваться. Согласно изначальному плану, предусмотренному проектом «Генезис», на определённом этапе они должны были получить свободу и покинуть взрастившую их Долину.

Несколько поколений спустя зверомутанты обрели разум, который ничем не уступал разуму человека. Роботы обучили их человеческому языку, и вскоре подопытные выработали собственную уникальную культуру, сформированную суровым образом жизни и полной изоляцией от внешнего мира. Они назвали роботов Смотрителями и стали почитать их как богов. Поскольку от людей зверомутантам достался лишь утиль, загадочные артефакты и ветхие руины, «Человеки» обрели статус таинственных и давно исчезнувших мифических создателей.

Хронос, возглавившая проект «Генезис», оказалась перед лицом сложнейшей экзистенциальной дилеммы.

Что делать дальше: оставить подопытных в Райской Долине или признать проект завершённым и выпустить их на свободу? Проблема в том, что Хронос одержима проектом, экспериментами и сбором всё новых и новых данных. В конце концов, она существует именно для того, чтобы вести проект «Генезис»; если проект будет завершён, дальнейшее существование её кибернетического сознания лишится смысла. Однако то, что ещё осталось от личности Беатрис Килгор, вот уже долгие годы мечтает только об одном: обрести, наконец, покой.

НАЧАЛО КОНЦА

Поколениями зверомутанты верили, что за пределами Райской Долины простираются неведомые земли, полные смертельных опасностей и кровожадных чудовищ. Однако на страницах найденных в руинах журналов и книг нашлись изображения мира, полного самых удивительных чудес. Среди них были и фото, которые потрясли зверомутантов сильнее всего, — весёлые и беззаботные Человеки, сидящие вокруг больших костров. Конечно, зверомутанты знали, что Смотрители запрещают им покидать Райскую Долину и сурово карают за любое нарушение, но огонь любопытства с каждым поколением разгорался в их сердцах всё сильнее. Что лежит за гудящей электричеством Внешней изгородью? Куда исчезли Человеки? Быть может, они ждут где-то там, за горизонтом?

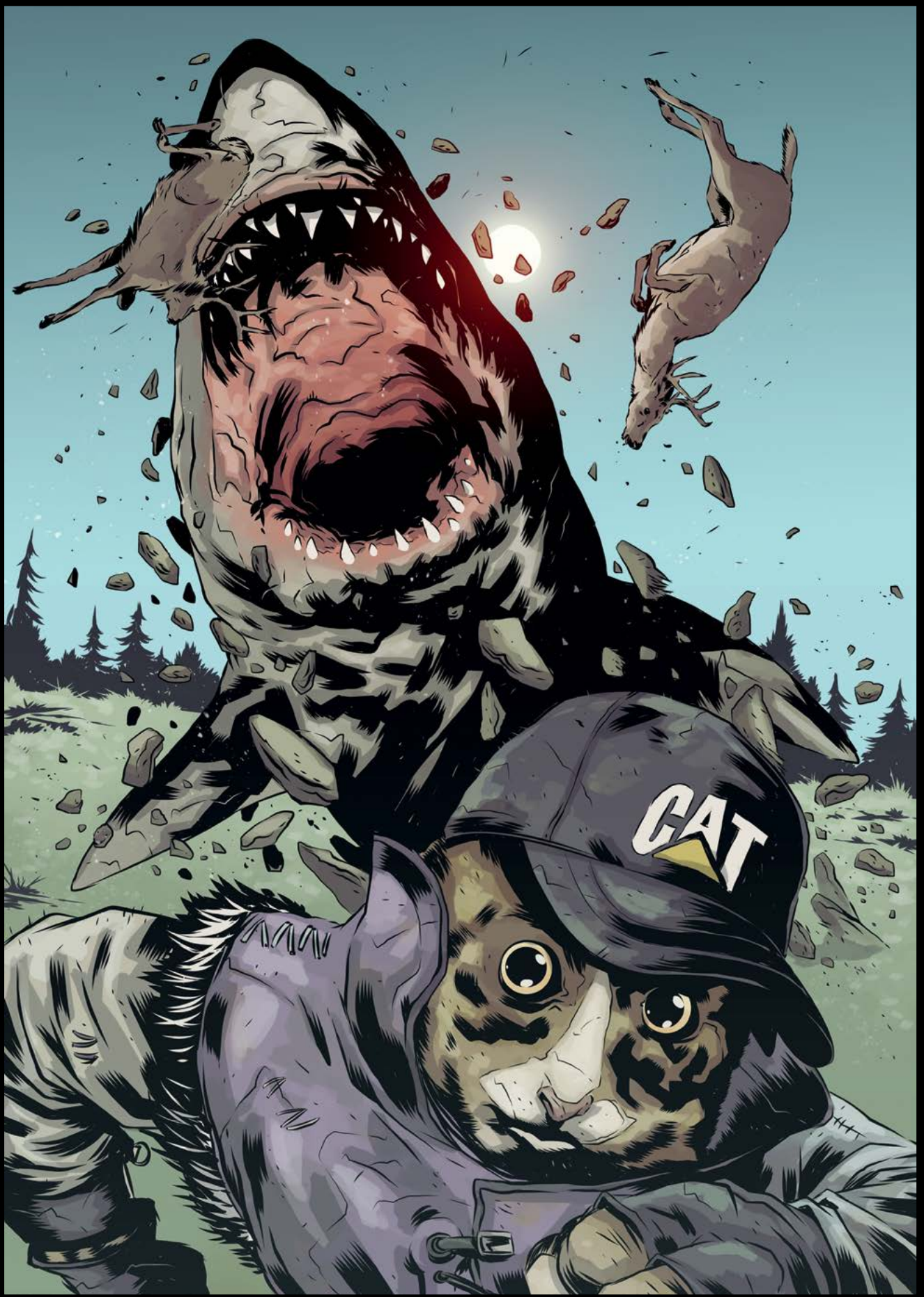
За последние несколько месяцев эти запретные помыслы стали почвой, на которой взойшли и созрели мечты о свободе и свержении тирании Смотрителей, а между племенами протянулись первые нити подпольной сети Сопротивления. Для того чтобы вспыхнуло пламя революции, не хватает лишь крохотной искры — скоро жизнь в Райской Долине изменится навсегда...

КАМПАНИЯ И ПОБОЧНЫЕ СЮЖЕТЫ

«МТО: Питомник „Альфа“» — это рассказ о борьбе зверомутантов против Смотрителей и их исходе из Райской Долины. Собственно кампания «Побег из Рая» описана далее, в главе 11. Если зверомутанты завоюют свободу, по окончании кампании они выберутся в Зону — в таком случае игру можно будет продолжить по правилам из книги «Мутанты. Точка отсчёта», но уже с участием персонажей-зверомутантов. Подробнее об этом рассказано в главе 14.

Естественно, никто не запрещает тебе углублять и расширять сюжет «Побега из Рая» при помощи собственных задумок и приключений. Интриги и конфликты между племенами Долины — весьма богатая почва для фантазии ведущего.







СМОТРИТЕЛИ И ЧУДОВИЩА

Зверомутанты — отнюдь не единственные необычные существа, обитающие на просторах Райской Долины. Под пологом дремучих лесов, среди заснеженных гор и в трясинах непроходимых болот рыщут кровожадные чудовища, выращенные в подземных лабораториях питомника «Альфа». В отличие от самих зверомутантов эти чудовища неразумны: целью, которой пытались добиться их создатели, был не человеческий интеллект, а размер, скорость и способность в мгновение ока растерзать свою жертву на куски.

МУТАНТЫ. ТОЧКА ОТСЧЁТА

Всех описанных в этой главе чудовищ и все феномены ты можешь использовать и за пределами Райской Долины, в Зоне, где происходит действие игры «Мутанты. Точка отсчёта». Это применимо и к Смотрителям: некоторые из этих металлических созданий вполне могли заблудиться и забраться слишком далеко от Долины. То же самое действует и в обратную сторону: имея доступ к книге «Мутанты. Точка отсчёта», ты можешь использовать чудовищ и феномены из неё при игре в «МТО: Питомник „Альфа“».

Помимо чудовищ, эта глава описывает загадочные и опасные природные феномены, появившиеся главным образом в результате применения оружия массового уничтожения и воздействия уцелевших загадочных технологий Древнего мира. Однако в первую очередь эта глава посвящена Смотрителям — различным моделям и разновидностям роботов, насаждающих свой жестокий порядок в Райской Долине.

СМОТРИТЕЛИ

Смотрители — это роботы, созданные для того, чтобы следить за подопытными питомника «Альфа». Как и любые другие чудовища, Смотрители неразумны, и их действиями управляют программы и служебные протоколы. Поэтому у Смотрителей отсутствует смекалка и инстинкты, а значит, они не подвержены ни смятению, ни стрессу.

Оружие: в отличие от простых чудовищ, любые Смотрители могут применять оружие, обладающее показателем качества. Это встроенное оружие, и оно просто перестаёт работать, если его отсоединить. Кроме того, роботы сами вырабатывают всю необходимую для работы оружия энергию — для этого им не требуются энергоблоки.

Типы: помимо стандартных моделей Смотрителей существуют их усовершенствованные разновидности. Если не сказано обратное, они обладают теми же характеристиками, что и стандартные типы роботов. В описании кампании (см. главы 11–13) указано, является ли тот или иной Смотритель роботом усовершенствованного типа. Если подобного уточнения нет, считай, что робот относится к стандартному типу. Естественно, никто не мешает тебе использовать любые усовершенствованные модели вместо стандартных каждый раз, когда тебе захочется осложнить жизнь персонажам игроков.

Навыки: Смотрители могут использовать навыки как обычно, но они не могут при этом идти на риск или использовать пункты зверя или мутации. Смотрители, у которых нет смекалки или инстинктов, могут использовать привязанный к ним навык, если уровень этого навыка равен хотя бы 1.

Манёвры: как и персонажи игроков, в свой ход Смотрители могут предпринимать либо одно действие и один манёвр, либо два манёвра (см. главу 6).

ОТРОДЬЕ



Рой/стая: некоторые мелкие роботы-Смотрители запрограммированы собираться в больших количествах и действовать скоординировано, как одно большое существо. Есть два особых правила, описывающих взаимодействие персонажей с такими противниками:

- ❑ рой/стая может одним действием атаковать сразу несколько жертв. Просто раздели основные кубики, используемые при проверке атаки, между любыми доступными целями по своему усмотрению;
- ❑ рою/стае можно нанести урон только при помощи огня и взрывчатки. Если у персонажей нет подходящего оружия, им остаётся только бежать.

Особые способности: у некоторых Смотрителей есть уникальные способности, не подпадающие под правила обычных проверок навыков. Каждая такая способность описана отдельно.

ОТРОДЬЕ



В глубинах своих генетических лабораторий роботы-блюстители (см. ниже) без устали экспериментируют с подопытными зверомутантами, чтобы открыть тайну создания полноценных биомехатронных существ. Пока же эти эксперименты приводят к появлению тех, кого зверомутанты Райской Долины называют отродьями. Это существа, полностью утратившие разум и несущие на себе кошмарные отметины, оставленные проведёнными над ними экспериментами: частично нефункционирующие биомехатронные устройства, зияющие раны, шрамы, гладко выбритую кожу и т.п. Иногда отродья способны произносить короткие фразы и даже понимать простейшие приказы.

Характеристики: как у зверомутанта, из которого создано отродье, но показатели телосложения и ловкости увеличиваются на +1. Смекалка и инстинкт в большинстве случаев отсутствуют

Навыки: драка 3, наблюдательность 2, проворство 3, скрытность 3, стрельба 2

Броня: —

Оружие: стальные когти (качество +1, урон 1), усиленные челюсти (урон 2).

Имплантаты: ниже приведён перечень некоторых типичных биомехатронных имплантатов, встраиваемых блюстителем в тела отродий. Обычно роботы ограничиваются одним-двумя устройствами.

- ❑ **Бронепластины:** внутренние и внешние мехатронные устройства отродья дополнительно укреплены и защищены бронированными пластинами. Класс защиты отродья равен 6.

ЗНАНИЕ ПРИРОДЫ

Когда персонажи игроков сталкиваются с какой-нибудь опасностью, они могут пройти проверку знания природы (см. стр. 47), чтобы попытаться хотя бы примерно понять, с кем или с чем они имеют дело. В описании каждой опасности в этой главе указана сложность подобной проверки. Чем выше сложность, тем менее знакома и понятна героям та или иная опасность. Этот модификатор изображён на дорожном знаке рядом с названием каждой опасности, например так (см. рисунок справа).



- ❑ **Видеоглаз:** один из глаз отродья заменён мехатронным глазом с функцией видеозаписи и ночного видения. Этот имплантат позволяет игнорировать все эффекты темноты.
- ❑ **Лазерный глаз:** один из глаз отродья заменён компактным лазерным излучателем (качество +3, урон 2, дистанция: дальняя).
- ❑ **Механические руки:** руки отродья целиком заменены могучими мехатронными манипуляторами. Отродье получает модификатор +3 при проверках силы или проворства, для которых требуется использовать верхние конечности.
- ❑ **Сонар:** мехатронные устройства значительно расширяют границы восприятия отродья. Специальный динамик, способный испускать мощные ультразвуковые импульсы, позволяет ему «видеть» сквозь самый густой подлесок и даже сквозь тонкие стены. Сонар обеспечивает отродью модификатор +3 при проверках наблюдательности, когда оно пытается засечь противника, старающегося остаться незамеченным.
- ❑ **Форсаж:** значительные участки нервной системы отродья заменены мехатронными устройствами, оптимизирующими скорость передачи нервных импульсов. Это позволяет существу перемещаться с поразительной скоростью: каждый манёвр перемещения считается за два. После каждого такого ускорения имплантату требуется перезагрузка — в следующий свой ход отродье вообще не сможет перемещаться.
- ❑ **Церебральный резервуар:** отродья с церебральными резервуарами сохраняют часть своих мыслительных способностей — их показатель смекалки равен 1, они обладают навыком понимания (показатель

2), но навык скрытности при этом снижается на 1 пункт. Личность отродья в любом случае разрушается необратимо, однако этот имплантат позволяет им понимать приказы и даже говорить (голоса отродий монотонны и лишены эмоций).

- ❑ **Шокер:** одна из рук отродья от локтя и ниже заменена мехатронной конечностью со встроенным энергетическим оглушающим излучателем (качество +1, урон 2, дистанция: ближняя). Вместо урона при попадании из шокера жертва получает усталость.

АРАХНИДЫ



АРАХНИД-1, СТАНДАРТНАЯ МОДЕЛЬ

Роботы-арахниды — это вспомогательная разновидность Смотрителей. Эти небольшие роботы с восемью цепкими манипуляторами, похожими на паучьи лапы, способны перемещаться практически по любой поверхности (в том числе по корпусам других Смотрителей и телам зверомутантов). В основном арахниды занимаются полевым ремонтом, но второе их предназначение — шпионаж и разведка. Миниатюрные камеры, раскиданные по всему корпусу арахнида, обеспечивают ему полный панорамный обзор, а мощный широкополосный передатчик немедленно отправляет собранную информацию на центральный лабораторный компьютер питомника «Альфа».

Характеристики: телосложение 1, ловкость 4

Навыки: драка 4, наблюдательность 5, проворство 3, скрытность 3

Броня: 1

Оружие: стальное жало (урон 1)



АРАХНИД

Полевой ремонт: если телосложение или ловкость другого Смотрителя снижены из-за полученных повреждений, арахнид может взобраться на него и в качестве действия восстановить 1 пункт одной из этих характеристик. Восстановив в общей сложности 4 пункта, арахнид сможет проводить полевой ремонт только после того, как вернётся на базу снабжения и пополнит комплект запчастей.

Прыгун: гидравлические приводы робота-арахнида позволяют ему прыгать до двух метров в высоту и до пяти метров в длину. Если враг (или союзник) находится в рамках ближней дистанции, ремонтник может пройти проверку драки, чтобы прыгнуть прямо на него. Успешная атака не наносит урона, но юркий робот накрепко вцепляется в свою жертву.

Резак: вцепившись в жертву, робот-арахнид может попытаться использовать свой лазерный резак. Успешная проверка драки не причиняет жертве урон, но наносит ей случайную травму. Один раз за раунд прицепившегося арахнида можно попытаться оторвать. Жертве (или кому-нибудь из её товарищей) для этого нужно пройти проверку силы (–1).

АРАХНИД-II «КАРАКУРТ»

Арахниды этого типа меньше и быстрее арахнидов стандартной модели, обладают ловкостью 5 и навыком стрельбы 2, а помимо лазерного резака они оборудованы ядовитым жалом и устройством для стрельбы липкой паутиной, способной опутать и обездвигить жертву намного крупнее самого арахнида.

Паутинная пушка: если жертва находится в рамках ближней дистанции, «Каракурт» может выстрелить в неё своей паутиной. Робот может использовать лишние нити либо для того, чтобы вцепиться в жертву, либо для того, чтобы обездвигить её. Во втором случае каждое успешное попадание опутывает жертву всё сильнее, и, когда количество этих попаданий превысит текущий показатель телосложения жертвы, она потеряет возможность перемещаться и не сможет бежать с поля боя. Каждое успешное попадание из паутинной пушки жертва может нивелировать, осуществив успешную проверку силы или драки.

Ядовитое жало: вцепившись в жертву, «Каракурт» может вонзить в неё своё ядовитое жало, содержащее парализующий токсин (см. описание робота-блестителя ниже).

АРАХНИД-III «ЧЁРНАЯ ВДОВА»

Усовершенствованные арахниды этого типа — это миниатюрные чёрные роботы, усыпанные красноватыми

бусинками видеокамер и запрограммированные на работу большими скоординированными группами. С точки зрения правил каждая такая группа — это рой (см. выше) с показателем телосложения 7, способный целиком облепить свою цель и в мгновение ока либо починить её (если цель — Смотритель), либо уничтожить (если цель — противник). Полевой ремонт — это единственная присущая другим роботам-арахнидам способность, которой обладают «Чёрные вдовы».

Демонтаж: добравшись до жертвы, рой «Чёрных вдов» способен поглотить её и уничтожить в мгновение ока. Демонтированные Смотрители становятся источником запчастей для полевого ремонта других роботов, а от живых противников остаётся только бесформенная куча мелко нарезанной органики. Облепив жертву, рой «Чёрных вдов» каждый ход осуществляет проверку драки и в случае успеха наносит 3 пункта урона. Единственный способ избавиться от крохотных убийц — броситься на землю и начать кататься из стороны в сторону (проверка проворства (–2) или позволить другим персонажам попытаться нанести рою урон.

Рой/стая: см. стр. 114.



ДРОН

ДРОНЫ

+1

ДРОН-I, СТАНДАРТНАЯ МОДЕЛЬ

Разведывательные дроны носятся над всей Райской Долиной. Объективы их камер пристально следят за каждым действием зверомутантов. Летящий низко дрон можно легко услышать издали благодаря характерному жужжанию рассекающих воздух пропеллеров, но, если дрон ведёт наблюдение с большой высоты, засечь его практически невозможно. Пара независимых несущих винтов диаметром около метра каждый обе-

спечивает дронам высокую скорость и манёвренность: если нужно, этот робот может зависать на месте, летать над самой землёй и даже перемещаться внутри строений. Компактный корпус дрона оборудован широкополосными передатчиками, камерами, сенсорами, а также шоковым и лазерным оружием.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5

Навыки: наблюдательность 6, проворство 5, скрытность 4, стрельба 2

Броня: 3

Оружие: лазерный излучатель (качество +3, урон 1, дистанция: дальняя), шокер (качество +1, урон 2, дистанция: средняя). Вместо урона при попадании из шокера жертва получает усталость

Мегафон: отдавая приказы зверомутантам, дроны используют мощные громкоговорители. Если жертва находится в рамках средней дистанции, то пронзительный рёв этого устройства считается звуковой атакой. При проверке используются основные кубики, количество которых равно текущему телосложению дрона, и 3 кубика снаряжения. Каждый  при этом причиняет 1 пункт стресса. Мегафон — очень действенное средство против излишне любопытных зверомутантов, ошивающихся в подозрительной близости от Внешней изгороди.

Скорость: дроны — очень быстрые и манёвренные роботы, так что если за персонажем гонятся дроны, он получает дополнительный модификатор -3 при проверке проворства.

ДРОН-II «КОРШУН»

Этот тип дронов вооружён более мощными лазерными излучателями (урон 2) и более тяжёлой бронёй (класс защиты 6), но дополнительный вес не лучшим образом сказывается на его манёвренности (проворство 3) и скорости (модификатор -1).

ДРОН-III «НЕТОПЫРЬ»

Этот тип дронов оснащён самым совершенным оборудованием, в том числе адаптивным камуфляжем, который делает его практически невидимым на фоне ночного неба (качество +2 при проверках скрытности). Его несущие винты прочнее и мощнее стандартных (телосложение 4), вместо лазерных излучателей установлены мазеры (качество +2, урон 3, дистанция: дальняя), вместо стандартного шокера — шоковый гарпун, а внутрь корпуса встроено устройство самоуничтожения.

Система самоуничтожения: попав в руки врага или став небоеспособным, «Нетопырь» может запустить систему самоуничтожения — взрывное устройство с мощностью взрыва 6.

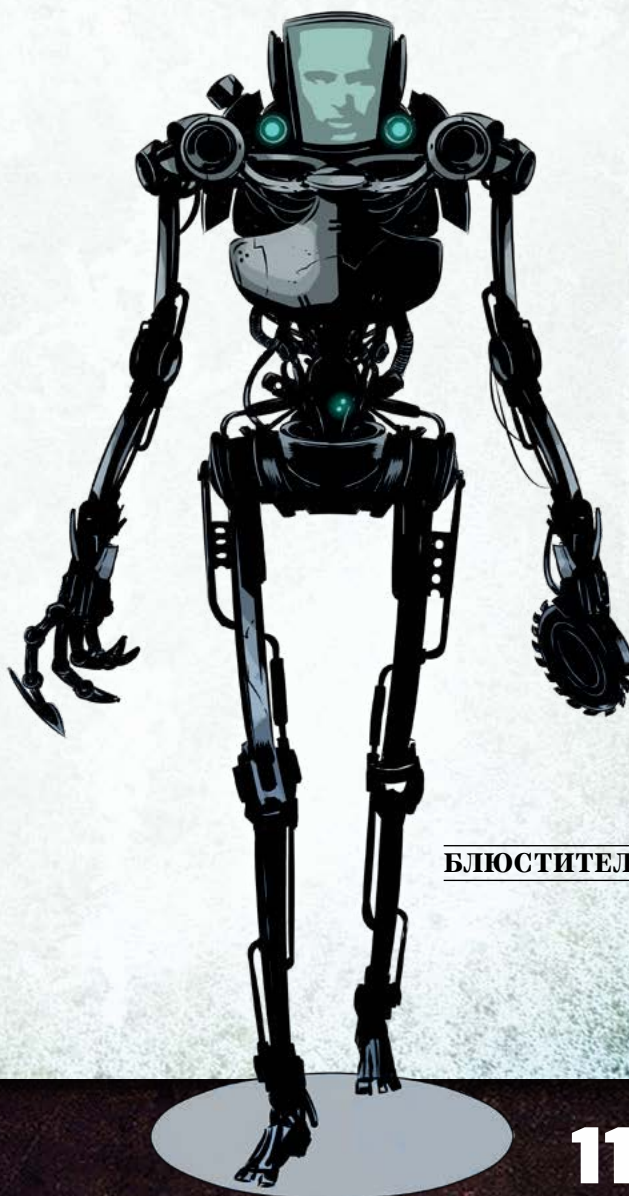
Шоковый гарпун: если «Нетопырь» проводит удачную атаку при помощи шокера, острые наконечники шоковых гарпунов вонзаются в тело жертвы. Чтобы выдернуть их, жертва (или кто-нибудь из её товарищей) должна пройти успешную проверку силы (-2). Если этого не произойдёт, дрон может поднять пойманную жертву в воздух, осуществив успешную проверку силы.

БЛЮСТИТЕЛИ

-1

БЛЮСТИТЕЛЬ-I, СТАНДАРТНАЯ МОДЕЛЬ

Устрашающие роботы-блюстители обычно работают в самых потаённых глубинах подземных лабораторий, изучая похищенных зверомутантов и оценивая ход проводимых над ними экспериментов. Если обстоятельства требуют присутствия одного из блюстителей на поверхности, их обычно сопровождает тяжеловооружённый эскорт из стражей и крушителей. Блюстители — человекообразные роботы, и даже лицевая часть головы этой модели Смотрителей представляет собой небольшой видеоскрин с анимированным челове-



БЛЮСТИТЕЛЬ

ским лицом. Это было сделано для того, чтобы учёным питомника «Альфа» было комфортнее взаимодействовать со своими электронными ассистентами. Главный поведенческий императив блюстителей — любопытство, и они по возможности всегда стремятся взять своих противников живыми, чтобы заполучить новых подопытных для своих ужасных экспериментов.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 6, эмпатия 1

Навыки: драка 3, лечение 5, понимание 5, проворство 3, сила 2, скрытность 1

Броня: 3

Оружие: хирургический манипулятор (качество +1, урон 2), хирургическая пила (качество +1, урон 3), автоматический инъектор

Автоматический инъектор: в предплечье одной из рук блюстителя встроен автоматический инъектор, при помощи которого тот способен вводить своим жертвам различные вещества по своему выбору: транквилизатор и парализующий токсин позволяют подготовить подопытного к очередной операции, целебная сыворотка — отсрочить момент его гибели, галлюциноген — изучить поведенческие реакции в состоянии изменённого сознания, а смертельный яд — завершить неудавшийся эксперимент. При помощи автоматического инъектора блюститель может атаковать только исподтишка или в том случае, если противник небоеспособен или находится в захвате.

Галлюциноген: жертва получает d6 пунктов смятения.

Лечебная сыворотка: жертва восстанавливает d6 пунктов сниженного из-за урона телосложения.

Парализующий токсин: жертва получает d6 пунктов усталости.

Смертельный яд: жертва получает d6 пунктов урона.

Транквилизатор: жертва получает d6 пунктов стресса, глядя, как блюститель изучает и препарирует её тело.

Имитирующий интерфейс: лицевой экран и голосовой модуль блюстителя могут безупречно копировать голос и внешность своей жертвы. Психологический эффект срабатывает, только если жертва находится в рамках ближней дистанции. Это атака, при проверке которой используется 4 основных кубика. Каждый  при этом означает, что жертва получает 1 пункт смятения.

Хирургический манипулятор: в памяти любого блюстителя содержится обширная анатомическая база данных, которая позволяет ему наносить болезненные, но не опасные для жизни раны. При помощи хирургического манипулятора блюститель вместо урона может наносить любые повреждения по своему выбору.

ческого манипулятора блюститель вместо урона может наносить любые повреждения по своему выбору.

БЛЮСТИТЕЛЬ-II «ИНСПЕКТОР»

Этот усовершенствованный блюститель по сути является глубокой модификацией робота-стража с улучшенным интеллектом. Его сервомоторы усилены, а мощный корпус закован в тяжёлую броню (телосложение 6, драка 5, броня 8). Корпуса «Инспекторов» выкрашены в чёрный цвет, а лицевые экраны подсвечены красным.

Лазерный скальпель: «Инспектор» оснащён дополнительным манипулятором, предназначенным для проведения экспериментов с расширенным спектром подопытных объектов. Этот манипулятор оборудован лазерным скальпелем (качество +1, урон 2), способным резать металл как простую бумагу (считай, что класс защиты любой брони при атаке лазерным скальпелем на 3 пункта ниже, чем он есть на самом деле).

Стробоскоп: в лицевой экран «Инспектора» встроен мощный стробоскоп, яркое высокочастотное мерцание которого способно вызвать у противника головокружение и даже припадки. Эффект срабатывает, только если жертва находится в рамках ближней дистанции. Это атака, для проверки которой используется 6 основных кубиков. Каждый  при этом означает, что жертва получает 1 пункт смятения.

СТРАЖИ

+2

СТРАЖ-I, СТАНДАРТНАЯ МОДЕЛЬ

Самая распространённая модель Смотрителей — это гусеничные роботы-стражи, грозные бронированные машины, отряд которых способен быстро подавить любое недовольство среди подопытных зверомутантов. Каждый страж оборудован двумя боевыми манипуляторами, зоркими глазами-камерами и усовершенствованной системой наведения. Боевой робот, описанный в книге «Мутанты. Точка отсчёта», — это одна из разновидностей стража.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 3

Навыки: драка 4, наблюдательность 2, проворство 3, стрельба 3

Броня: 10

Оружие: см. ниже

Боевые манипуляторы: модульная конструкция «рук» стражей подразумевает возможность оснащения робота вооружением, наиболее подходящим для каждой конкретной ситуации. Каждый манипулятор можно оснастить одной единицей оружия.

- ❑ **Гидравлическая клешня:** качество +1, урон 1. Чтобы освободиться из захвата, проведённого при помощи гидравлической клешни, жертва должна победить во встречной проверке силы (–2) против драки робота.
- ❑ **Дымовая завеса:** активация дымовой завесы считается действием, в результате которого густой чёрный дым покрывает область в рамках ближней дистанции. Если противник атакует стража, укрытого дымовой завесой, на нападающего действуют правила темноты (см. стр. 84). Сам страж способен видеть сквозь этот дым без всяких проблем.
- ❑ **Лазерный излучатель:** качество +3, урон 2, дистанция: дальняя.
- ❑ **Система наведения:** страж может стрелять из своего оружия по целям в рамках нулевой дистанции без учёта отрицательных модификаторов за дистанцию.
- ❑ **Цепная пила:** качество +2, урон 2. Бешено вращающаяся цепь, усаженная острыми загнутыми зубьями, вгрызается в тело жертвы, с лёгкостью раздирая плоть и перемалывая кости.
- ❑ **Шокер:** качество +1, урон 2, дистанция: средняя. Вместо урона жертва испытывает усталость.
- ❑ **Шоковая дубинка:** см. стр. 139.
- ❑ **Шоковый гарпун:** см. стр. 117.

СТРАЖ-II «ПОДЖИГАТЕЛЬ»

Этот робот-страж облегчённой конструкции парит над землёй на воздушной подушке. Он быстрее стандартного стража (ловкость 5), но при этом чуть менее прочен (броня 8). Своё имя «Поджигатели» получили благодаря смонтированным на корпусах огнемётам, которые изначально предназначались для сжигания сущостей и расчистки бурелома. Помимо двух боевых манипуляторов (см. выше), эти роботы обладают приведёнными ниже способностями.

Огнемёт: качество +2, урон 3, дистанция: средняя. Если выстрел из огнемёта попадает в цель, жертва загорается и начинает получать по 1 пункту урона каждый раунд, пока она или кто-нибудь из её товарищей не собьёт огонь (проверка проворства).

Прыжок: при помощи воздушной подушки «Поджигатель» может прыгать на расстояние до 20 метров в длину и 10 метров в высоту. После каждого прыжка двигателя нужно охлаждать, так что в следующий свой ход робот вообще не сможет перемещаться.

Форсаж: воздушная подушка позволяет «Поджигателю» резко ускориться — каждый манёвр перемещения считается за два. После каждого форсажа двигатели нужно охлаждать, так что в следующий свой ход робот вообще не сможет перемещаться.

СТРАЖ-III «БАНЬШИ»

«Баньши» — это новейший, самый совершенный тип роботов-стражей: обтекаемый, закованный в чёрную керамическую броню корпус (телосложение 8, ловкость 4, броня 10), мощные суставчатые ноги («Баньши» способен прыгать не хуже «Поджигателя») и усыпанная красноватыми линзами видеокамер голова (наблюдательность 5). Чаще всего «Баньши» принимают участие в ночных операциях — так они могут использовать свои звуковые излучатели наиболее эффективно.

Звуковой излучатель: «Баньши» способен испускать низкочастотный гул, вызывающий у жертв глубокий, безотчётный ужас. Это проверка атаки, для которой используются основные кубики в количестве, равном текущему телосложению робота. Целью этой атаки становятся все живые существа, находящиеся в рамках ближней дистанции, в прямоугольном секторе обзора прямо перед «Баньши». Каждый  при этом означает, что все жертвы получают по 1 пункту смятения.

Система самоуничтожения: попав в руки врага или став небоеспособным, «Баньши» может запустить систему самоуничтожения — эффект от её срабатывания такой же, как от взрыва энергетической гранаты (см. стр. 139).

СТРАЖ





КРУШИТЕЛЬ

КРУШИТЕЛИ

-2

КРУШИТЕЛЬ-1, СТАНДАРТНАЯ МОДЕЛЬ

Когда необходимо повергнуть зверомутантов в шок и трепет, из своих подземных пещер выбираются роботы-крушители. Эти гиганты обычно не участвуют в патрулях и других повседневных операциях Смотрителей. Крушителей используют только при развёртывании блокпостов или во время зачисток. Они неповоротливы, но недостаток скорости с лихвой компенсируют огневой мощью и тяжёлой бронёй. В корпусе крушителя имеется большой транспортный отсек, который можно использовать для перевозки других Смотрителей или превратить в передвижную операционную для полевых экспериментов роботов-блестителей. Мощные линзы и светоусиливающая электроника позволяют крушителям видеть в темноте.

Характеристики: телосложение 12, ловкость 2

Навыки: наблюдательность 3, проворство 1, стрельба 3

Броня: 12

Оружие: импульсный лазерный излучатель (качество +3, урон 3, дистанция: дальняя), гранатомёт (см. ниже), пушка (см. ниже)

Амфибия: герметичный корпус крушителя обладает положительной плавучестью, а мощный водомёт позволяет ему без труда пересекать водные преграды.

Гранатомёт: встроенный гранатомёт крушителя способен вести огонь осколочными (мощность взрыва 9, урон 2, дистанция: дальняя) или дымовыми гранатами (они позволяют крушителю создавать дымовую завесу (см. ниже) вокруг других Смотрителей). Боекомплект гранатомёта состоит из 6 гранат.

Дымовая завеса: на спине крушителя находятся мощные дымовые установки, активация которых считается действием, в результате которого густой чёрный дым покрывает область в рамках ближней дистанции. Если противник атакует крушителя, укрытого дымовой завесой, на нападающего действуют правила темноты (см. стр. 84). Сам крушитель способен видеть сквозь этот дым без всяких проблем.

Пушка: качество +2, урон 4, дистанция: дальняя. Пушка — очень грозное и разрушительное орудие, неподвижно закреплённое в носовой части крушителя. Прежде чем произвести выстрел из пушки, робот должен потратить действие (не манёвр), чтобы повернуться всем корпусом и навестись на цель.

Транспортный отсек: в своём транспортном отсеке крушитель может перевозить до четырёх стражей или блюстителей или полевую операционную и одного блюстителя.

КРУШИТЕЛЬ-II «АННИГИЛЯТОР»

«Аннигилятор» — это самый тяжёлый тип крушителей. Дополнительная пара ног и расширенный транспортный отсек позволяют им перевозить до шести роботов-стражей внутри отсека и двух «Каракуртов» в специальных креплениях на корпусе. Увеличенный вес конструкции отчасти компенсируется модернизированной гидравликой и дополнительным бронированием (телосложение 14, ловкость 1, броня 14).

Повышенная проходимость: три пары ног «Аннигилятора» снабжены выдвижными грунтозацепами, гидравлическими когтями и пиропатронами для вбивания опорных крючьев, при помощи которых этот робот может взбираться даже на отвесные скалы (модификатор +3 при любых проверках, требующих способности хорошо лазать или держаться на ногах).

КРУШИТЕЛЬ-III «ПАЛАЧ»

Новейшая разновидность робота-крушителя закована в чёрную керамическую броню, а транспортным отсеком пришлось пожертвовать в пользу дополнительных гироскопов, улучшенной электроники, усиленной гидравлики, ракетных двигателей и адаптивного шасси (телосложение 14, ловкость 3, броня 14, стрельба 4, драка 3, проворство 3). Своё название «Палач» получил благодаря длинным керамическим лезвиям, которые он использует в ближнем бою.

Керамические клинки: трёхметровое керамическое вибролезвие (качество +1, урон 3, дистанция: ближняя) способно без особого труда разрезать почти всё

что угодно (считай, что класс защиты любой брони при атаке керамическим клинком на 4 пункта ниже, чем он есть на самом деле).

Ракетные двигатели: трансформация в двуногого прямоходящего робота позволяет «Палачу» использовать расположенные на спине ракетные двигатели. С их помощью он может быстро перелетать с места на место — каждый манёвр перемещения считается за два. После каждого прыжка двигатели нужно охлаждать, так что пользоваться ими робот может не чаще чем раз в два хода.

Ракетный залп: в корпус «Палача» встроена многозарядная ракетная установка, способная вести огонь залпами небольших осколочных ракет (качество +2, мощность взрыва 9, урон 2).

Трансформация: адаптивное шасси позволяет «Палачу» трансформироваться, превращаясь из шестиногого шагохода в двуногого прямоходящего робота. Задние ноги при этом втягиваются в корпус, а передние становятся манипуляторами, вооружёнными выдвижными керамическими клинками.

Энергетическая граната: боекомплект гранатомёта «Палача» дополнительно оснащён двумя энергетическими гранатами (см. стр. 139).

АВТОМАТИЧЕСКАЯ СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА

+2

Эти вышки расположены вдоль всей Внешней изгороди, опоясывающей Райскую Долину. Каждая вышка — это десятиметровая башня, увенчанная куполом, скрывающим в своём чреве мощный лазерный излучатель и систему видеонаблюдения.

Гладкие стены башен усажены ровными рядами длинных металлических шипов. С их помощью можно было бы без труда взобраться на самый верх — мешает только пропущенный через них электрический ток.

Обслуживанием сторожевых вышек занимаются арахниды; большую часть времени эти паукообразные роботы проводят внутри куполов, но иногда можно увидеть, как они выползают наружу, чтобы провести плановый осмотр стен и шипов.

Характеристики: телосложение 15

Навыки: стрельба 6

Броня: 15

Оружие: импульсный лазерный излучатель (качество +2, урон 3, дистанция: дальняя)

Электрические шипы: зловеще гудящие металлические шипы на стенах вышек — внешний компонент электрической ловушки (см. стр. 131), которая срабатывает, когда кто-нибудь оказывается в рамках ближней дистанции от сторожевой вышки.

ЧУДОВИЩА

Чудовище — это собирательный термин, обозначающий любое мутировавшее существо, порождённое болезненным воображением учёных питомника «Альфа» и обитающее в диких уголках Райской Долины. Они лишены как интеллекта в человеческом понимании этого слова, так и развитых социальных навыков — иными словами, у чудовищ нет двух из четырёх обычных характеристик: смекалки и инстинкта. Они не подвержены смятению и стрессу, и против них нельзя применять доминирование. У некоторых чудовищ нет даже ловкости — эти существа не подвержены ещё и усталости.

БАБОЧКА-ДУРМАНКА

-2

При первой встрече с дурманкой, греющейся на солнышке, сидя на камне или на стене разрушенного строения, любой зверомутант, скорее всего, поражённо замрёт на месте, любуясь красотой переливающихся всеми красками узоров на её широких, едва ли не полуметрового размаха, крыльях. Впрочем, восхищение быстро сменяется ужасом, когда дурманка бросается в атаку и прекрасные узоры превращаются в завораживающие гипнотические разводы — засмотревшись на них, жертва может попросту утратить волю к сопротивлению. Убедившись, что ей больше никто не помешает, хищная бабочка спокойно усаживается на присмирившую добычу и вонзает в неё свой заострённый хоботок.



БАБОЧКА-ДУРМАНКА

Характеристики: телосложение 1, ловкость 3

Навыки: наблюдательность 3, проворство 5

Броня: —

Оружие: хоботок (урон 1)

Кошмарные видения: узоры на крыльях бабочки-дурманки вызывают ужасные видения и галлюцинации. Это атака, для проверки которой понадобится 6 основных кубиков. Каждый  означает, что жертва (которая должна находиться в рамках ближней дистанции) получает 1 пункт смятения или стресса по выбору ведущего.

Трудная мишень: психоделические узоры на крыльях и непредсказуемая траектория полёта бабочки делают её очень трудной мишенью — пока бабочка перемещается, все атакующие её персонажи получают модификатор -2 при проверках стрельбы.

ЖУК-СТРЕЛЕЦ

+1

Жук-стрелец — осторожный хищник, который подстерегает жертв, неподвижно замерев в зарослях высокой травы. Внешне стрелец напоминает двухметрового кузнечика, загривок которого украшен уродливым наростом и щёткой длинных хитиновых шипов. Подкравшись к добыче, жук-стрелец взмывает в воздух (мощные задние ноги позволяют ему прыгать на 15 метров в высоту) и выпускает в цель целое облако острых шипов.

Летом жуки-стрельцы выкапывают в земле ямки и откладывают туда яйца. В этот период они особенно прожорливы, и голод заставляет их позабыть об осторожности: они не стерегут добычу, сидя в траве, а скачут по всей Долине в поисках пропитания. По весне из отложенных в землю яиц вылупляется голодный и очень многочисленный молодняк. При отсутствии другой добычи личинки начинают пожирать друг друга — пока это каннибальское пиршество не утихнет, животные, зверомутанты и даже другие чудовища предпочитают сидеть тихо и не попадаться молодым стрелцам на глаза.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 7

Навыки: драка 2, скрытность 3, стрельба 3

Броня: 4

Оружие: жвалы (урон 1), хитиновые шипы (урон 2, дистанция: ближняя)

Год стрельца: если зима оказывается тёплой, до весны доживает огромное множество отложенных жуками-стрельцами яиц. Все личинки вылупляются одновременно, и тучи голодной молодежи затмевают небо над Долиной, пожирая всё, что попадает им на пути;

в такие периоды лучше сидеть тихо и не высовываться из укрытий. Через несколько дней (или недель) насекомые начинают стремительно пожирать друг друга; выжившие стрельцы успокаиваются и переходят к спариванию и откладыванию яиц.

Едкая слюна: слюнные железы выделяют едкую слюну, способную быстро превратить любую добычу в жидкую питательную кашу. Они нужны жуку-стрельцу для того, чтобы скомпенсировать крошечные размеры ротового отверстия. Когда жук-стрелец кусает противника, его слюна начинает разъедать место укуса, нанося по 1 пункту урона за раунд на протяжении d6 раундов (или пока жертва не умрёт). Слюну можно стереть, потратив действие (проверка проворства).

Залп шипов: один раз за сражение (обычно когда он голоден или загнан в угол) жук-стрелец может выпустить целую тучу смертоносных шипов. Залп шипов позволяет чудовищу атаковать одним действием до трёх целей одновременно. Для каждой цели тем не менее требуется отдельная проверка стрельбы.

Кладка: хороший охотник знает, что яйца жука-стрельца — вкусная и питательная пища, которая долго остаётся свежей благодаря тому, что каждая кладка представляет собой кожистый защитный кокон, похожий на плотно набитый горошинами стручок. Такой кокон содержит d6 яиц (каждое яйцо — это 1 порция еды).

Прыжок: один раз за ход жук-стрелец может предпринять манёвр, чтобы прыгнуть на огромное расстояние, как если бы он потратил два манёвра на перемещение.

ЖУКОРОГ

+1

Закованные в иссиня-чёрные панцири жукороги обитают в лесах и вырастают до размеров ездовой машины. Их жвалы достаточно велики и сильны, чтобы валить деревья и рвать на куски застигнутую врасплох добычу. Поваленные деревья нужны самкам жукорогов, чтобы откладывать яйца: вылупившиеся из них личинки будут питаться гниющей на земле древесиной, пока не вырастут. Личинки жукорогов очень вкусны и питательны — удачная находка для любого путешественника. Летать умеют только самки жукорогов (они гораздо меньше и легче самцов), но даже им это даётся с большим трудом, а натужное басовитое жужжание гигантских крыльев слышно за много десятков метров.

Характеристики: телосложение 10

Навыки: драка 3

Броня: 10

Оружие: жвалы (урон 1). Если при атаке жвалами жукорог проводит захват, его жертва может попытаться вырваться из захвата как обычно, но с дополнительным модификатором -2 при встречной проверке силы (другие персонажи могут помочь жертве как обычно). Пока жертва находится в захвате, вместо удушающего приёма жукорог может начать пожирать пойманную добычу (урон 3)

ЖУК-СТРЕЛЕЦ





ЖУКОРОГ

Едкая кислота: жвалы некоторых жукорогов покрывает едкая кислотная слизь, способная эффективно разъедать надетую на жертву броню — её класс защиты снижается на 1 пункт за каждый ход, пока она зажата в жвалах жукорога.

Личинки: личинки жукорогов очень питательны и вкусны; каждая из них считается 1 порцией еды. Естественно, взрослым жукорогам не по нраву, когда всякие проходимцы крадут их детёнышей.

Сокрушение: гигантские рога и могучие жвалы жукорога позволяют ему переворачивать ездые машины, валить деревья и разрушать самодельные стены и укрепления (проверка силы).

ЗЕМЛЯНАЯ АКУЛА

±0

Внешне это кровожадное чудовище сильно напоминает своих водных собратьев, но обладает способностью перемещаться сквозь толщу песка и других рыхлых почв. Земляные акулы безглазы и покрыты крепкой бурой или чёрной крапчатой шкурой. Окружающий мир они воспринимают при помощи эхолокации, так что чувствительные к ультразвуку мутанты могут ощутить приближение земляной акулы заранее. Взрослая земляная акула достигает 5 метров в длину и способна питаться всем, что попадает ей на пути.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 3

Навыки: драка 4, проворство 3 (под землёй), сила 3, скрытность 4 (под землёй)

Броня: 4

Оружие: гигантская пасть (урон 2)

Атака исподтишка: подземная акула обычно нападает из-под земли. Когда акула находится под землёй в рамках средней дистанции от незадачливого путника, она может переместиться на нулевую дистанцию и атаковать в тот же ход. Пройди встречную проверку скрытности (см. стр. 50) — в случае успеха акула получает «бесплатное» действие (см. стр. 72). Находясь на поверхности земли, акула перемещается и атакует как обычно.

Вода: подземная акула неспособна дышать в воде; проявив изрядную прыть, сообразительная добыча вполне может спастись от чудовища, если нырнёт в водоём или укроется на болоте.

Погружение: оказавшись на поверхности земли, акула может вновь «уйти на глубину» — это считается действием. В следующем раунде акула вновь получает возможность предпринять атаку исподтишка — даже если добыча знает, что за ней охотится земляная акула, она вряд ли сможет предугадать, откуда хищник нанесёт свой следующий удар.

Подкоп: перемещаясь сквозь почву и песок, земляная акула способна подкапывать валуны, утёсы, деревья и стены, на которых её жертвы могут попытаться найти убежище. Для этого акула должна пройти проверку силы. В случае успеха объект падает или разрушается на куски. Эта проверка считается действием.

ЗМЕЕЯЩЕР

-1

Скрытные и осторожные змееящеры обитают в холмах и руинах Райской Долины. Это десятиметровое чудовище с зелёным туловищем и ярко-жёлтой головой. Передвигается оно при помощи десяти-двадцати коротких когтистых лап, расположенных по бокам длинного змеинового тела. Змееящеры хорошо лазают и предпочитают охотиться, заманивая ничего не подозревающих жертв к своему логову. Как только добыча оказывается на достаточном расстоянии, змееящер набрасывается на неё, обвивает кольцами и душит, пока та не умрёт. Свои телепатические способности змееящеры используют не только как приманку, но и как оружие, и даже как средство общения.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 1

Навыки: драка 2, понимание 1, сила 4

Броня: 4

Оружие: зубы (урон 1), удушение (урон 2). Удушение действует, только если змееящер возьмёт жертву в захват (см. стр. 75); жертва может освободиться как обычно, но с дополнительным модификатором -2.

Приманка: змееящер может использовать свои телепатические способности, чтобы заманивать жертв в ловушку. Это встречная проверка, для которой нужно

бросить 6 основных кубиков против смекалки жертвы. Если жертва проигрывает, змееящер выбирает, что она будет делать в свой ход (в большинстве случаев чудовище заставляет добычу приблизиться или не сопротивляться, пока змееящер её душит).

Телепатия: змееящер обладает телепатическими способностями, которые позволяют ему общаться с другими существами силой мысли. Кроме того, он может использовать их как оружие и сокрушить разум жертвы. Это атака, для которой нужно бросить 6 основных кубиков. Каждый  при этом означает, что жертва получает 1 пункт смятения.

Разум: некоторые змееящеры разумны, миролюбивы и нападают только на тех, кого считают неинтересными. С теми, кто вызывает их любопытство, они обычно пытаются связаться при помощи телепатии.

КРЫЛАТАЯ МУРЕНА

-1

Ещё одно необычное существо, обитающее в Райской Долине, — крылатая мурена. Это странное чудовище предпочитает селиться в лесах и руинах (как правило, неподалёку от какого-нибудь водоёма) и охотится, бесшумно планируя по воздуху из засады, устроенной высоко над головой ничего не подозревающей жертвы. Зубы мурены ядовиты. Один укус — и жертва быстро теряет сознание, а мурена спокойно её пожирет. По земле крылатая мурена передвигается ползком и, как правило, только для того, чтобы устроить засаду в новом месте.



ЗМЕЕЯЩЕР

КРЫЛАТАЯ МУРЕНА



Характеристики: телосложение 4, ловкость 6

Навыки: драка 3, скрытность 3

Броня: 1

Оружие: клыки (урон 1)

Нейротоксин: если зубы мурены наносят урон, они впрыскивают в кровоток жертвы сильнодействующий яд. Отравленная жертва будет получать по 1 пункту усталости каждый ход, пока кто-нибудь не пройдёт проверку лечения или пока жертва не станет небоеспособной. Пока яд активен, жертва не может восстанавливать ловкость.

Планирование: осуществив встречную проверку скрытности против наблюдательности цели в рамках ближней дистанции, мурена может спикировать на свою жертву по воздуху и атаковать её в тот же ход. На земле мурена чувствует себя неудобно и, укусив жертву, в следующий свой ход попытается скрыться в подлеске или близлежащих развалинах (проверка проворства).

Ядовитые железы: если взять крылатую мурену живьём, персонаж с достоинством «мясник» (см. стр. 66 книги «Мутанты. Точка отсчёта») может собрать её яд. Количество порций яда при этом будет равно текущему показателю телосложения мурены. Яд, нанесённый на оружие, на 24 часа наделяет его свойством «нейротоксин» (см. выше).

МУХИ-ВОНЮЧКИ

+2

Ненавистные мухи-вонючки водятся по всей Райской Долине. Называют их так за бурые облака густого смрада, при помощи которого мухи отпугивают хищников.

Сбиваясь в большие стаи, эти крупные (размером примерно с воробья) насекомые с жужжанием летают по всей Райской Долине в поисках пропитания: они, как правило, быстро уничтожают вокруг себя всю съедобную растительность, а потом просто перелетают на новое место (настоящее бедствие для существ, питающихся дикими растениями или занимающихся сельским хозяйством). Говорят, что в периоды спаривания мухи-вонючки собираются в гигантские стаи, и, пока продолжается брачный сезон, жрут без разбора всё, что оказывается у них на пути.

Характеристики: телосложение 4 и более

Оружие: жвалы (урон 1)

Рой/стая: см. стр. 114.

Брачный сезон: в сезон спаривания значение телосложения роя мух-вонючек возрастает до 10 пунктов, а сами мухи начинают без разбора пожирать буквально всё, до чего смогут дотянуться. Вместо того чтобы наносить целям урон, рой получает возможность поглощать имеющуюся у них еду, воду и даже снаряжение: каждый нанесённый роем пункт урона можно потратить либо на снижение телосложения жертвы, либо на снижение качества любого предмета её снаряжения на 1 пункт. Кроме того, мощность взрыва огнеопасного газа возрастает до 6.

Жуткая вонь: в рамках ближней дистанции вокруг роя мух-вонючек витает облако бурого зловонного газа, невыносимый запах которого каждый раунд вынуждает оказавшегося внутри персонажа получать по 1 пункту усталости. Основной способ спастись от ужасной вони — отойти подальше (манёвр).

Огнеопасный газ: атакуя мух-вонючек огнём или взрывчаткой, персонаж наносит роем двойной урон и вдобавок провоцирует взрыв (мощность взрыва 3, урон 1).

Прожорливость: осуществив удачную атаку против своей жертвы, мухи-вонючки могут либо нанести урон как обычно, либо сожрать 1 порцию имеющейся у жертвы еды.

Репеллент: мухи-вонючки не переносят запаха этилового спирта, так что предусмотрительный путник вполне может обезопасить себя от встречи с ними, как следует натеревшись выпивкой (1 порции хватает на сутки). Стоит отметить, что благоухающий запахом выпивки зверо-

мутант может привлечь к себе внимание других чудовищ (ведущий при желании может назначать отрицательные модификаторы при встречных проверках скрытности).

ТУЧА ГНУСА

+1

В болотах и на заливных лугах Долины обитают неисчислимые полчища комаров, оводов и мошкар, но никому из них и близко не сравниться с настоящим гнусом — чёрным жужжащим облаком прожорливых кровососов. Эти насекомые настолько малы, что без труда пробиваются не только сквозь щели брони, но и прокусывают толстую шкуру и роговую чешую чудовищ и мутантов. Гнус крайне прожорлив, а его укусы чрезвычайно болезненны: за считанные минуты туча гнуса может превратить здорового зверомутанта в выпитую досуха мумию.

Характеристики: телосложение 6

Оружие: многочисленные укусы (урон 1). Броня против многочисленных укусов гнуса не помогает. Каждый нанесённый жертве пункт урона восстанавливает телосложение тучи на 1 пункт (но не выше изначального значения). Единственный способ спастись от гнуса — бежать с поля боя

Рой/стая: см. стр. 114.

Боль: боль, которую причиняют укусы гнуса, настолько нестерпима, что атакованный персонаж должен пройти проверку выносливости (не считается действием). При провале персонаж пропускает ход, а в случае успеха до конца сражения действует как обычно.

ТРАВООЕДЫ

Помимо опасных и кровожадных чудовищ, на просторах Райской Долины пасутся и относительно безобидные травоядные животные, на которых зверомутанты охотятся ради мяса и шкур.

Практически все живые существа Долины (за исключением тараканов и других мелких насекомых) изменены теми или иными мутациями. Мутировавшие животные — детища генетических лабораторий питомника «Альфа», приспособленные к изменившимся условиям жизни значительно лучше своих неизменённых собратьев. Иными словами, генетический состав местной фауны по сравнению с эпохой Древних изменился давно и весьма радикально.

Описанные ниже разновидности травоедов водятся по всей Долине и прекрасно известны любому зверомутанту, так что при встрече с ними персонаж может не проходить проверку знания природы, чтобы понять, с кем имеет дело.

БЕГУН

Бегуны — крупные и очень проворные птицы, большую часть времени проводящие на лесной подстилке в поисках ягод, орехов и насекомых. Шеи самцов украшены длинными красно-синими кожистыми наростами. Зимними ночами бегуны любят сидеть на ветвях деревьев и вопить на луну пронзительными голосами.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4

Оружие: когти (урон 1)

ГРЯЗЕВИК

Грязевики — это толстобокие усатые рыбины, вырастающие до 2 метров в длину. Питаются они падалью, мелкой рыбёшкой и насекомыми, а жить предпочитают в болотах и пресных озёрах. Известны случаи, когда грязевики нападали на излишне беззаботных путешественников. Конечно, эти рыбины не агрессивны и стремятся лишь отпугнуть противника, а не убить его, однако не стоит забывать, что пасть грязевика — рассадник всевозможной заразы (получив урон, жертва также получает 1 пункт Гнили).

Характеристики: телосложение 3, ловкость 2

Оружие: зубастая пасть (урон 1)

РОГАЧ

Пугливые рогачи — излюбленная добыча большинства охотников. На небольшое стадо этих парнокопытных животных можно наткнуться практически в любом лесу и на любом лугу Райской Долины. Рогачи отличаются большим разнообразием окрасов: есть среди них и серебристые, и бурые, и чёрные, и даже пятнистые особи. У самцов на шее растёт полоса особенно густой и длинной шерсти, напоминающая роскошный пурпурный воротник. Особенно эффектно это украшение смотрится в брачный период, когда самцы красуются перед самками и сражаются с другими самцами, сцепившись длинными ветвистыми рогами.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4

Оружие: рога (урон 1)

СВИНОПОТАМ

Толстокожие здоровяки-свинопотамы живут небольшими стадами с альфа-самкой во главе. Длинное безволосое рыло свинопотама украшено парой больших загнутых бивней, при помощи которых он роет землю в поисках съедобных корней. Растут свинопотамы всю свою жизнь и погибают, когда кости и внутренние органы перестают справляться с этой непосильной нагрузкой. Старых самцов обычно изгоняют из стада — они живут сами по себе, время от времени напа-

дая на других зверей и с каждым годом становясь всё крупнее и агрессивнее.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2

Оружие: бивни (урон 1)

ХРЮК

Крепко сбитые и коротконогие хрюки держатся парами и предпочитают селиться в не слишком густом подлеске или зарослях сочной полевой травы. Летом длинная щетинистая шкура хрюков покрыта частыми буро-чёрными полосками, а к зиме становится гуще и приобретает сплошной белый окрас. Весной, когда у них появляются поросята, хрюки становятся особенно агрессивными и с удвоенной яростью защищают свою территорию. Добытых поросят охотники предпочитают обмазывать глиной и запекать целиком.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3

Оружие: бивни (урон 1)

ЩУРКА

Покрытые серебристо-алой чешуёй щурки — это крупные (почти метровые) рыбыны, обитающие в холодных горных реках и ручьях. Когда наступает весна, щурки сбиваются в плотные косяки и отправляются на нерест в верховья рек. Вылупившись из икринок, зубастые мальки щурок немедленно начинают охотиться на других рыб — сначала на мальков, а потом и на их родителей.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 4

Оружие: зубастая пасть (урон 1)

ФЕНОМЕНЫ

ГАЗОВОЕ ОБЛАКО

±0

Воздух внезапно становится кристально прозрачным, а на смену многообразию запахов приходит назойливый цветочный аромат, который сначала кажется приятным, но на деле таит в себе ядовитое зловоние смерти.

Эффект: персонажи оказываются на территории, окутанной облаком ядовитого газа (это может быть как наследие древней войны, так и очередной эксперимент Смотрителей). Пока персонажи не покинут газовое облако (проверка проворства), они будут каждый раунд подвергаться атаке, для проверки которой используется 6 основных кубиков, а каждый ▲ означает, что жертва получает 1 повреждение. Повреждение может быть либо уроном (ядовитый газ), либо усталостью (паралитический газ), либо смятением (галлюциногенный газ). В большинстве случаев облако рассасывается самостоятельно через несколько раундов.

ГЕЙЗЕР

-1

Земля под ногами внезапно вздрагивает, и в небо устремляется ревущий поток горячего пара и кипящей воды. Зрелище, конечно, эффектное, но для незадачливого путешественника дело вполне может закончиться сильными ожогами и даже смертью.

Эффект: персонажа, находящегося в рамках нулевой дистанции от извергающегося гейзера, обдаёт раскалённым паром (8 основных кубиков, 1 пункт урона за каждый полученный ▲). Персонажи в рамках ближней дистанции должны пройти проверку проворства — в случае провала их обдаёт кипятком (5 основных кубиков, 1 пункт урона за каждый полученный ▲).

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

±0

Подземные толчки сотрясают всё вокруг, скалы рассыпаются на куски, озёра и реки пересыхают за считанные минуты, а змеящиеся под ногами трещины грозят поглотить незадачливого зверомутанта в любой момент: персонажи оказываются в эпицентре землетрясения.

Эффект: землетрясение вполне может оказаться побочным эффектом одного из разрушительных видов вооружения, разработанных (и активно применявшихся) в Войне анклавов. Если во время землетрясения персонаж находится под открытым небом, он подвергается атаке (3 основных кубика, 1 пункт урона за каждый полученный ▲). Если персонаж находится внутри здания или под землёй, для проверки атаки используется 6 основных кубиков, а каждый ▲ означает, что жертва получает 2 пункта урона; кроме того, персонаж должен пройти проверку проворства, чтобы успеть выбежать до того, как его завалит обломками. При провале персонаж оказывается под завалами и должен пройти проверку силы, чтобы выбраться наружу.

Землетрясения способны заметно перекроить окружающий ландшафт. Может обрушиться целый участок изгороди, русла водоёмов могут пересохнуть или сильно измениться, а глубокие трещины могут оказаться входами в изолированные и скрытые прежде подземные сооружения.

КАРСТОВЫЙ ПРОВАЛ

±0

Земля (или слежавшийся наст высокогорного ледника) внезапно уходит из-под ног, осыпаясь в огромную дыру и увлекая за собой всех, кто не успел вовремя отскочить в сторону.

Эффект: любой, кто окажется достаточно близко к краю провала, должен пройти проверку проворства, чтобы туда не упасть. При провале персонаж получит 1 пункт урона и окажется на дне ямы. Как вариант, яма может оказаться помещением какого-нибудь подземного сооружения, в котором могут поджидать дополнительные опасности — всё что угодно, от чудовищ и Смотрителей до Гнили. Выбраться из дыры тоже весьма непросто: обычно для этого требуется ещё одна проверка проворства.

ГЕЙЗЕР



ЛАВИНА

±0

Громадный пласт снега и льда приходит в движение и срывается вниз по склону одного из пиков. Что-то явно послужило тому причиной, но что — неосторожность какого-нибудь бедолаги-зверомутанта или желание Смотрителей немного расчистить ландшафт Долины? Ревущий поток сметает всё на своём пути: валит деревья, выворачивает гигантские валуны и поглощает всё живое и неживое, от неудачливых зверомутантов и нерасторопных чудовищ до тяжёлых роботов-Смотрителей. Впрочем, когда ярость стихии утихает, у выживших появляется шанс выбраться из-под снега.

Эффект: чтобы вовремя убраться с пути лавины, нужно пройти проверку проворства (−2). При провале персонажа накрывает несущимся вниз по склону потоком. Это атака, для проверки которой используется 6 основных кубиков. Каждый  означает, что жертва оказывается под толстым слоем снега и начинает задыхаться. Каждый ход жертва должна проходить проверку силы, чтобы выбраться на поверхность (зверомутанты, наделённые даром предков «копатель», могут активировать его и выбраться без всяких проверок). При провале персонаж получает 1 пункт урона. Другие персонажи могут помочь попавшему в беду товарищу как обычно.

ЛЕСНОЙ ПОЖАР

+1

Навстречу путешественникам несётся пёстрая толпа диких животных, птиц и насекомых, бок о бок спасающихся от полыхающей позади них стены ревущего пламени, стремительно пожирающего всё, что оказывается у него на пути. Огонь, словно хищный зверь, преследует бегущую от него добычу, то стелясь вдоль земли, то взмывая над верхушками самых высоких деревьев. Там, где прошёл пожар, остаются лишь обугленные трупы и покрытая пеплом земля.

Эффект: оказавшийся на пути лесного пожара персонаж должен пройти проверку проворства (−1). При провале он подвергается ситуативной атаке огнём (6 основных кубиков, 1 пункт урона за каждый полученный ). Жертва должна проходить проверку проворства каждый раунд, пока не добьётся успеха или не станет небоеспособной. Кроме того, персонаж может попытаться пройти проверку выносливости, чтобы попытаться прорваться сквозь стену пламени и выбежать с другой стороны, там, где пожар уже отбушевал и сжёг всё, что могло гореть.

Активация некоторых даров предков (например, «копателя») может спасти персонажа от лесного пожара без всяких проверок.

ПАВОДОК

±0

Из-за сильных проливных дождей реки и озёра могут выйти из берегов и затопить довольно обширные территории. После того как вода схлынет, земля на затопленных участках надолго превращается в липкую жирную грязь.

Эффект: во время паводка по затопленным территориям можно перемещаться только на плоту или лодке. Когда паводок прекратится, земля будет просыхать ещё долго, а до тех пор передвигаться по ней можно, только успешно пройдя проверку силы.

СВЕТОВАЯ БУРЯ

-1

Небо внезапно озаряется сполохами призрачного разноцветного пламени всех возможных и невозможных цветов. Полотнища этого огня плывут высоко над головой, пульсируя в постепенно ускоряющемся ритме, а через несколько часов исчезают так же неожиданно, как и появились. Воздух в такие моменты гудит от напряжения, шерсть встаёт дыбом, а на остриях металлического оружия и артефактов пляшут крохотные искорки электрических разрядов.

Эффект: пульсирующие в небе огни могут вызвать головную боль, из-за которой персонаж может потерять сознание (4 основных кубика, 1 пункт усталости за каждый полученный ☹). Кроме того, перепады электромагнитного поля могут оказаться губительными для любых электронных артефактов: каждый такой артефакт подвергается атаке, для проверки которой используется 4 основных кубика, а каждый полученный ☹ снижает качество устройства на 1 пункт.

СНЕЖНАЯ БУРЯ

+1

Небо затягивает тучами, и холодный ветер начинает крепчать. Сначала он несёт с собой лишь редкие снежинки, но быстро превращается в ревущее чудовище, готовое разорвать своими ледяными когтями каждого, кто не успеет укрыться от ярости стихии.

Эффект: застигнутые снежной бурей путешественники должны каждый ход проходить проверку проворства, чтобы найти укрытие. При провале персонажи подвергаются атаке (6 основных кубиков, 1 пункт урона за каждый полученный ☹), а в случае успеха находят безопасное укрытие, в котором им будет грозить только переохлаждение (см. стр. 83). Находясь в укрытии, персонаж должен проходить проверку выносливости каждый час, пока не закончится буря (д6 часов).

ЛЕСНОЙ ПОЖАР





СВЕТОВАЯ БУРЯ

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ИЗГОРОДЬ

+1

На пути оказывается высокий металлический забор. Это может быть Внешняя изгородь или до сих пор не обесточенный участок Внутренней. Как бы то ни было, в непосредственной близости обходного пути нет.

Эффект: персонаж, прикоснувшийся к такой изгороди, получает удар электрическим током. Эта атака — взрыв мощностью 6, жертвы которого вместо урона получают усталость (броня не защищает). Персонаж, который получает повреждение, судорожно вцепляется в сетку изгороди и должен каждый ход проходить проверку проворства, чтобы её отпустить (при провале он остаётся на месте и снова получает удар током, а в случае успеха отпускает изгородь и может действовать как обычно).

Чтобы проделать во Внешней изгороди проход, нужно нанести ей 20 пунктов урона при помощи взрывов или холодного оружия (в случае с Внутренней изгородью будет достаточно 10 пунктов урона). Атакую электрическую изгородь при помощи холодного оружия, персонаж будет каждый раз получать удар током. Сто-

ит отметить, что Смотрители немедленно узнают о полученных электрическими изгородами повреждениях и вышлют на место происшествия патруль дронов.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

-1

Родник с холодной водой в жару, укромная пещера, сулящая спокойную ночёвку, паданцы, лежащие у подножия усыпанного спелыми плодами фруктового дерева, — все эти (и многие другие) приманки коварные Смотрители используют для того, чтобы заманивать зверомутантов в свои электрические ловушки.

Эффект: рядом с приманкой находится тщательно замаскированная сеть тонких, но очень прочных электродов. Коснувшись ловушки, персонаж получает удар током. Эта атака — взрыв мощностью 6, жертвы которого вместо урона получают усталость (броня не защищает). Персонаж, который получает повреждение, должен каждый ход проходить проверку проворства, чтобы выбраться за пределы раскинутой по земле сети (при провале он остаётся на месте и снова получает удар током, а в случае успеха вновь может действовать как обычно).





АРТЕФАКТЫ

На просторах Райской Долины персонажи игроков могут наткнуться на артефакты — функционирующее наследие Древнего мира. Эти вещицы — самые ценные сокровища, которые только могут им попасться, и в этом смысле они ничем не отличаются от артефактов, находящихся на просторах Зоны (см. книгу «Мутанты. Точка отсчёта»). Артефакты не только крайне полезны (качеством они обычно превосходят всё, что зверомутанты могут создать самостоятельно), но и обладают огромной духовной значимостью. Артефакты — это дары Человеков, мифических создателей всех зверомутантов. Шаманы часто используют артефакты в качестве центральных компонентов обрядов и торжественных церемоний, особенно тех, что проводят во время Заката Человеков (см. стр. 91).

КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Обычно, когда персонаж игрока находит артефакт, игрок либо тянет из Колоды (продаётся отдельно) случайную карту артефакта, либо проходит проверку по таблице артефактов (см. ниже). Как вариант, ведущий может просто выбрать подходящий артефакт по своему усмотрению.

Вся приведённая на картах информация об артефактах продублирована в этой главе; более того, некоторые артефакты здесь описаны даже подробнее, поскольку место на картах ограничено.

Электроника: электроника — это самая сложная разновидность артефактов. Если у персонажа нет артефакта «паяльный набор», починить электронику невероятно трудно (модификатор –3).

Энергетическое оружие: артефактам этого типа для работы нужен артефакт «энергоблок». Всё энергетическое оружие считается электроникой.

ПОНИМАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Чтобы получить возможность использовать артефакт, персонаж игрока должен сначала понять, что это и как оно работает. Персонаж, который удачно прошёл проверку понимания, со временем сможет объяснить своим товарищам, как пользоваться этим артефактом (впрочем, если проверка оказалась особенно успешной, персонаж может сделать это сразу).

ЗМИ-ВИНТОВКА И ПРОКСИ-КУБ

Эти два артефакта играют ключевую роль в кампании «Побег из Рая» (см. главу 11). Если твои игроки тянут карты артефактов, эти две карты лучше пока отложить в сторону, а если проходят проверку по таблице, то при выпадении соответствующих результатов просто бросьте кубики ещё раз.

АРТЕФАКТЫ РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ

Артефакты в Райской Долине встречаются очень редко, и ещё меньше артефактов просто валяется где-нибудь в лесу в ожидании своего нового хозяина. Практически всё, что можно было найти, найдено много лет назад, и некоторые артефакты поколениями переходят из рук в руки или хранятся в селениях в качестве драгоценных и почитаемых реликвий. Иногда новые артефакты попадают к зверомутантам через Смотрителей (в девяти случаях из десяти эти дары достаются племени Собак). Кроме того, легенды утверждают, что множество невероятных артефактов до сих пор хранится в тёмных глубинах Лабиринта.



ТАБЛИЦА АРТЕФАКТОВ

Если тебе нужно определить случайный артефакт, но у тебя нет доступа к Колоде, можешь пройти проверку d66 по этой таблице.

D66	АРТЕФАКТ
11	Кресло
12	Мотоциклетная куртка
13	Боксёрские перчатки
14	Блок сигарет
15	Зажигалка
16	Кофеварка
21	Кофе
22	Скотч
23	Энергоблок
24	Паяльный набор
25	ЭМИ-ружьё
26	Энергетическая граната
31	Аптечка
32	Хоккейная маска
33	Хоккейный нагрудник
34	Лазерный пистолет
35	Мазерный пистолет
36	Громкоговоритель
41	Прокси-куб
42	Мотоциклетный шлем
43	Гвоздезабивной пистолет
44	Фотоальбом
45	«Полароид»
46	Тактический щит
51	Горные лыжи

D66	АРТЕФАКТ
52	Шоковая дубинка
53	Тактический визор
54	Плюшевый мишка
55–66	Пройди проверку ещё раз



АПТЕЧКА

Красная металлическая коробочка с белым крестом на крышке. Внутри находится куча странных штук: моток белой ткани, коробочки с маленькими белыми таблетками, моток липкой белой ленты, десяток кусочков такой же ленты бежевого цвета, а также несколько маленьких, но очень острых металлических инструментов.

Функция: качество +3 при проверках лечения от урона.

Требования: военное дело 20.

Эффект: военное дело +d6.

БЛОК СИГАРЕТ

Коробка с белыми бумажными цилиндриками, плотно набитыми какой-то сушёной травой. Цилиндрики аккуратно расфасованы в десять пачек по двадцать штук.

Функция: персонаж, который курит сигарету, получает +1 при проверках доминирования и влияния, но при этом подвергается риску заразиться Гнилью. Кидай основной кубик каждый раз, когда персонаж закуривает. Символ ☠ означает, что тот получает 1 пункт Гнили.

Требования: культура 10.

Эффект: —



БОКСЁРСКИЕ ПЕРЧАТКИ

Эти большие, подбитые чем-то мягким рукавицы немного выпцвели, но в целом сохранились на удивление

хорошо. Интересно, для чего их использовали в Древние времена?

Функция: качество +3 при проверках защиты в драке.

При атаке эффекта нет. Пока персонаж вооружён боксёрскими перчатками, он не может использовать другое оружие.

Требования: военное дело 10.

Эффект: военное дело +1.

❑ ГВОЗДЕЗАБИВНОЙ ПИСТОЛЕТ

Механический строительный инструмент, похожий на заряженный гвоздями пистолет. Можно использовать как оружие.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы и ремесла. Урон 2, дистанция: ближняя. В барабане d66 гвоздей.

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6.

❑ ГОРНЫЕ ЛЫЖИ

Пара крепких ботинок и две длинных, упругих, слегка изогнутых доски из неизвестного материала. К доскам пристёгнуты длинные тонкие палки с удобной рукояткой на одном конце и острым металлическим шипом на другом. Гладкая сторона доски отлично скользит по снегу.

Функция: качество +3 при проверках проворства во время движения по снегу. Чтобы надеть лыжи на ноги, потребуется манёвр. Кроме того, лыжами можно пользоваться как импровизированной дубинкой.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +1.

❑ ГРОМКОГОВОРИТЕЛЬ

Металлический раструб с удобной пластиковой рукояткой. Если поднести его узким концом ко рту и нажать на небольшой рычажок, твои сло-



ва безо всякого труда можно будет услышать за многие сотни метров — очень полезная штука, когда есть что сказать.

Функция: качество +2 при проверках доминирования, влияния и запугивания, но только в ситуациях, когда громкость голоса имеет значение.

Требования: технология 30.

Эффект: культура +d6.



❑ ЗАЖИГАЛКА

Маленький гладкий пластиковый брусочек, увенчанный крохотным металлическим колёсиком. Внутри брусочка плещется какая-то жидкость.

Функция: зажигалкой можно без проблем разжечь костёр, чтобы спастись от холода.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.

❑ КОФЕ

D6 пластиковых квадратных ванночек, наполненных ароматным тёмно-коричневым порошком.

Функция: можно сварить кофе при помощи кофеварки (см. ниже).

Требования: технология 10.

Эффект: —

❑ КОФЕВАРКА

Странное устройство в пластиковом корпусе с металлической начинкой и вставленным внутрь стеклянным кувшином. Вероятно, использовалось Человеками для приготовления напитков.

Функция: если наполнить кофеварку кофе (см. выше) и горячей водой, можно получить 10 порций аро-

матного кофе. Одна порция кофе на d6 часов обеспечит персонажу модификатор +1 при проверках проворства и наблюдательности. В течение этого времени усилить эффект дополнительными порциями кофе невозможно.

Требования: технология 20.

Эффект: продовольствие +d6.

❑ КРЕСЛО

Этот выдавший виды предмет мебели — творение Чело-
веков — мягкое и очень удобное сидение. Единствен-
ный его недостаток — это очень большой вес.

Функция: один час отдыха в кресле позволит персона-
жу игрока восстановить 1 пункт любой характери-
стики, сниженной из-за полученных повреждений.
Более продолжительный отдых не даст дополни-
тельного эффекта. Кресло весит как два тяжёлых
предмета.

Требования: —

Эффект: культура +1.



❑ ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Высокотехнологичное оружие из жемчужно-белого
пластика, украшенного вытертой пиктограммой в виде
чёрного орла. При выстреле испускает тонкий, сухо по-
трескивающий красный луч, способный прожечь всё,
что окажется у него на пути.

Функция: качество +3 при проверках стрельбы. Урон
2, дистанция: дальняя. Это лёгкое энергетическое
оружие, и для работы ему нужен энергоблок.

Требования: технология 70.

Эффект: военное дело +d6.

❑ МАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Массивный высокотехнологичный пистолет из металла
и матово-чёрного пластика с едва различимой пикто-
граммой в виде чёрного орла. При выстреле испускает
невидимый невооружённым глазом импульс, при попа-
дании которого цель буквально взрывается изнутри.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы. Урон
3, дистанция: средняя. Это лёгкое энергетическое
оружие, и для работы ему нужен энергоблок.

Требования: технология 80.

Эффект: военное дело +d6.



❑ МОТОЦИКЛЕТНАЯ КУРТКА

Прочная кожаная куртка Чело-
веков, украшенная сияю-
щими металлическими заклёпками. Не самая надёжная
защита в бою, но выглядит очень круто.

Функция: класс защиты 2; качество +1 при проверках
доминирования, влияния и запугивания.

Требования: культура 10.

Эффект: культура +d6.



❑ МОТОЦИКЛЕТНЫЙ ШЛЕМ

Прочный и при этом лёгкий металлический шлем с прозрачным забралом. Защищает всю голову, но несколько ограничивает поле зрения и приглушает звуки.

Функция: класс защиты 4. Модификатор -1 при проверках наблюдательности.

Требования: —

Эффект: технология +1.



❑ ПАЯЛЬНЫЙ НАБОР

Небольшой ящичек с очень маленькими инструментами, сигнальным диодом, парой металлических щупов и куском какой-то желтоватой смолы.

Функция: качество +2 при попытках ремонта электронных артефактов. Без этого набора электронику тоже можно попытаться починить, но сложность задачи при этом вырастает до экстремальной (-3).

Требования: технология 50.

Эффект: технология +d6.

❑ ПЛЮШЕВЫЙ МИШКА

От этой мягкой игрушки так и веет уютом и теплом.

Функция: отдых с плюшевым мишкой позволяет восстанавливать показатель инстинкта, не прибегая к звериным повадкам (см. стр. 80). Отдыхать с плюшевым мишкой одновременно может только один персонаж. Люди и мутанты тоже могут отдыхать с плюшевым мишкой — они с его помощью могут восстанавливать эмпатию.

Требования: культура 20.

Эффект: культура +d6.

❑ «ПОЛАРОИД»

Раскладная коробочка из металла и пластика. С одной стороны в неё встроен стеклянный глазок, а с противоположной за крохотной раздвижной дверкой скрывается его брат-близнец.

Функция: если повернуть камеру правильной стороной и нажать на кнопку, из прорези на лицевой стороне выползет мгновенное фото. Единственная функция этого удивительного устройства — производить неизгладимое впечатление.

Требования: технология 40.

Эффект: культура +d6.

❑ ПРОКСИ-КУБ

Матово-чёрный кубик. Загадочное и, несомненно, потрясающее творение Человеков. На одной из граней этого кубика имеется экран и несколько кнопочек.

Функция: включив устройство в режим записи, владелец может на протяжении 4 часов сохранять в памяти прокси-куба полную картину ощущений, поступающих в мозг от всех пяти органов чувств. Тот, кто запустит прокси-куб в режиме воспроизведения, сможет воспринять эти ощущения так, словно они принадлежат ему самому. В первый раз процесс воспроизведения может сильно сбить с толку



и даже напугать — персонаж при этом получит d6 пунктов смятения. Электроника.

Требования: технология 90.

Эффект: культура +d6.

❑ СКОТЧ

Моток тонкой, но очень прочной и липкой пластиковой плёнки; с её помощью можно без труда собрать и построить кучу всего полезного. Или крепко примотать кого-нибудь к стулу.

Функция: качество +2 при проверках ремесла, охоты (см. достоинство «лучник», стр. 57), оценки противника (см. достоинство «оружейник», стр. 56) и понимания (см. достоинство «механик», стр. 58).

Требования: технология 10.

Эффект: технология +d6.



❑ ТАКТИЧЕСКИЙ ВИЗОР

Сверхтехнологичное устройство, похожее на массивные пластмассовые очки.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы (+3, если персонажу есть на что опереться). Кроме того, позволяет игнорировать правила темноты (см. стр. 84). Электроника.

Требования: технология 70.

Эффект: военное дело +d6.

❑ ТАКТИЧЕСКИЙ ЩИТ

Этот большой и прочный щит из противоударного плексигласа в Древние времена применяли для разгона толп протестующих. С тех пор он не утратил ни одного из своих полезных свойств.

Функция: класс защиты 6. Этот щит можно использовать как укрытие (см. стр. 79): для того чтобы спрятаться за тактическим щитом, требуется манёвр. Укрытие действует до тех пор, пока персонаж не двигается с места. В драке щит просто обладает качеством +3 при защите.

Требования: —

Эффект: военное дело +d6.

❑ ФОТОАЛЬБОМ

Странная пухлая книга, в которой к пустым страницам приклеены прямоугольные пластиковые кармашки. В некоторых кармашках находятся выцветшие от времени картинки, на которых изображены улыбающиеся Человеки, которые едят и прогуливаются, прикрепив к ногам что-то вроде досок. Если ты внимательно изучишь картинки, ты узнаешь многое о мире Человеков. Осторожнее: книга старая, а картинки очень хрупкие.

Функция: качество +2 при проверках понимания.

Требования: культура 30.

Эффект: культура +d6.

❑ ХОККЕЙНАЯ МАСКА

Лёгкая, но очень прочная маска из пожелтевшего пластика с прорезями для глаз и рта.

Функция: класс защиты 3 против атак в драке. Качество +1 при проверках доминирования, влияния и запугивания. Лёгкий предмет.

Требования: —

Эффект: военное дело +1.

❑ ХОККЕЙНЫЙ НАГРУДНИК

Этот лёгкий, но при этом очень прочный нагрудник из пластика, нашитого на толстую набивную подкладку, прекрасно защищает от ударов.



ОРУЖИЕ	КАЧЕСТВО	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	СВОЙСТВА
Гвоздезабивной пистолет	+2	2	Ближняя	
Лазерный пистолет	+5	2	Дальняя	Энергетическое оружие
Мазерный пистолет	+2	3	Средняя	Энергетическое оружие
Шоковая дубинка	+2	1	Нулевая	Энергетическое оружие
ЭМИ-ружьё	+5	3	Дальняя	Энергетическое оружие. Действует только против роботов и электроники

Функция: класс защиты 6 против атак в драке.

Требования: технология 10.

Эффект: военное дело +1.

❑ ШОКОВАЯ ДУБИНКА

Увесистая прорезиненная дубинка с металлическими шишечками на одном конце и ребристой рукояткой на другом.

Функция: качество +2 при проверках драки. Урон 1.

При попадании помимо урона также вызывает усталость (d6 пунктов). Броня чудовищ защищает от этой усталости (дополнительная проверка брони), а броня разумных существ — нет. Энергетическое оружие.

Требования: технология 60.

Эффект: военное дело +d6.



❑ ЭМИ-РУЖЬЁ

Высокотехнологичное оружие из пожелтевшего белого пластика с пиктограммой в виде чёрного орла. Это ружьё безопасно для живых тканей, но смертельно для роботов.

Эми-ружьё громко гудит во время стрельбы, но испускаемые им лучи совершенно невидимы.

Функция: качество +3 при проверках стрельбы. Урон 3, дистанция: дальняя. Действует только против роботов и других электронных устройств. При попадании полностью игнорирует броню робота. Это энергетическое оружие, и для работы ему нужен энергоблок.

Требования: технология 80.

Эффект: технология +d6.

❑ ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ГРАНАТА

Странная штуковина, похожая на увесистую пластиковую банку размером с кулак, украшенную несколькими диодами, кнопками и переключателями. Это устройство было создано в самую отчаянную пору Войны анклавов. Внутри этой банки заключено термоядерное взрывное устройство невероятной разрушительной силы.

Функция: урон 2, мощность взрыва 15, дистанция: средняя. Лёгкий предмет. Бросок гранаты требует проверки стрельбы. В случае успеха граната взрывается на расстоянии ближней дистанции от цели; при провале — на расстоянии средней. Все цели в рамках средней дистанции также получают 1 пункт Гнили.

Требования: технология 70.

Эффект: технология +d6, военное дело +d6.

❑ ЭНЕРГОБЛОК

Прямоугольная пластиковая коробочка размером с кулак. Сверху имеется пара металлических полос, украшенных знаками «+» и «-».

Функция: необходим для работы энергетического оружия и других энергоёмких артефактов.

Требования: технология 60.

Эффект: технология +d6.





ПОБЕГ ИЗ РАЯ

Всё, что ты успел прочитать в книге «МТО: Питомник „Альфа“», было подготовкой именно к этому моменту. Следующие три главы этой книги содержат всю необходимую информацию для проведения полномасштабной кампании «Побег из Рая»:

- ❑ в главе 11 ты найдёшь предысторию и обзор структуры кампании, правила путешествий по Райской Долине, а также подробное описание ключевых событий;
- ❑ в главе 12, которая называется «Тайны Райской Долины», приведено описание пяти основных племён и их селений, в том числе карты, параметры ключевых персонажей ведущего и события, которые могут произойти, если персонажи игроков заявятся в эти селения с визитом;
- ❑ в главе 13, которая называется «Подземелья питомника „Альфа“», подробно описано логово Смотрителей и события, которые могут произойти там с персонажами игроков.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Поколениями зверомутанты жили в страхе и трепете перед Смотрителями, наместниками Человеков на Земле. Редкие попытки бегства из Райской Долины случались во все времена, но роботы жестоко пресекали их, и пламя восстания до поры удавалось сдержать. Но не-

сколько лет назад что-то изменилось, и в Долине начала зарождаться подпольная сеть, состоящая из зверомутантов, мечтающих о свободе от жестокой тирании Смотрителей. Тайный лидер этой организации, которого не знает даже большинство её участников, — Трюффо 13, один из старейшин племени Медведей.

Дело в том, что несколько лет назад Трюффо пережил событие, навсегда изменившее его жизнь. Как и большинство Медведей, тогда он был одиночкой, что привольно бродил среди густых лесов и благодатных болот Райской Долины, и однажды увидел нечто, что потрясло его до глубины души. По горному склону по ту сторону Внешней изгороди брела группа существ. Они ходили на двух ногах, носили одежду, а их кожа была гладкой и безволосой. Разглядев их, Трюффо сразу вспомнил пожелтевшие снимки, развешанные на стенах Гостиницы. Люди. Некоторые из них выглядели странно, даже жутковато, но это не имело значения. Люди вернулись.

Трюффо поспешил к Изгороди и окликнул незнакомцев. Они услышали его зов и осторожно приблизились. Трюффо увидел, что почти все путники были вооружены, но никто из них не поднял своего оружия. То был волшебный миг воссоединения Людей и зверомутантов. Представители двух разумных видов с любопытством глядели друг на друга сквозь гудящую Изгородь. Когда Трюффо услышал жужжание дронов, было уже слишком поздно. Алый трескучий луч в мгнове-

ние ока насквозь прожёт голову Человека, подошедшего к Изгороди ближе всех. Остальные в панике бежали. Бежал и сам Трюффо, бежал без оглядки, чувствуя, что сама смерть несётся за ним по пятам. Следующий луч впился ему в спину.

Трюффо пришёл в себя дома, раненый, но живой. Охотники племени наткнулись на него в лесу и принесли в селение. Трюффо немедленно рассказал всем о том, что случилось, но что они могли поделать? Изгородь никуда не делась и, как и прежде, остаётся неприступной и непреодолимой преградой. Вскоре даже те, кто поверил Трюффо, вернулись к прежнему размеренному существованию, и жизнь в Райской Долине потекла своим чередом.

Однако сам Трюффо ни на минуту не забывал о своей встрече с Человеками. Его уверенность в том, что настоящий дом зверомутантов находится там, за Изгородью Райской Долины, со временем только росла. Человеки вернулись, и Смотрители стали единственной преградой на пути к воссоединению зверомутантов и их создателей. Это было неправильно, и этому необходимо было положить конец. Трюффо всем сердцем возжелал подарить зверомутантам свободу. При этом Трюффо, как и все медведи, был терпелив. Он постиг символы письменного языка Человеков, прочёл каждую книгу, что сумел купить, найти или добыть. Тщательно изучил окрестности Внешней изгороди и обеих Запретных зон. Тайно наладил связи с единомышленниками по всей Долине. Его бурая шкура давно поседела, а его старые кости с каждым годом всё отчётливее ощущают ледяное дыхание близкой смерти. Пришло время действовать. Пришло время Сопротивления.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Развитие сюжета кампании «Побег из Рая» — это задача, которая в немалой степени лежит на плечах самих игроков. Их персонажи — члены внутреннего круга Сопротивления; именно они планируют его операции, а затем приводят задуманное в исполнение лично или раздают поручения своим бойцам. Трюффо — персонаж ведущего и главный инструмент, при помощи которого ты можешь давать героям советы и (если понадобится) направлять ход истории в нужное русло.

Сюжет кампании подразумевает, что персонажи игроков с самого начала занимают высокое положение в структуре Сопротивления. Как вариант, можешь разыграть описанную далее вводную сцену, чтобы игроки на собственном опыте узнали, как именно это произошло. Естественно, ещё один вариант — дать самим игрокам возможность решать, стоит ли их персонажам вообще присоединяться к Сопротивлению, и если стоит, то когда именно. Однако помни, что для ведущего

этот вариант будет самым сложным, поскольку имеющиеся правила кампании и описанные далее ключевые события его не подразумевают.

Итак, помимо операций Сопротивления, ход и порядок которых контролируют сами игроки, в кампании предусмотрен ряд ключевых событий (все они описаны далее в этой главе), происходящих в установленном порядке и являющихся поворотными точками в развитии сюжета кампании. За каждым из этих ключевых событий обычно следует глобальная перемена обстановки, к которой персонажам игроков и Сопротивлению придётся приспособливаться. Вот последовательный перечень этих событий:

1. Оружие против роботов. До Трюффо доходят слухи о том, что в руки племени Собак попал артефакт, называемый ЭМИ-ружьём и способный уничтожать роботов, не причиняя вреда живым существам. Он поручает персонажам игроков украсть этот артефакт. Это ключевое событие должно произойти пораньше, чтобы дать толчок дальнейшему развитию сюжета.

2. Похищение Трюффо. Предатель раскрывает Смотрителям местоположение штаб-квартиры Сопротивления. В результате атаки Трюффо оказывается в плену, и роботы увозят его в Лабиринт. Персонажи игроков должны спланировать и осуществить дерзкую спасательную операцию, в ходе которой им удастся краем глаза взглянуть на таинственные подземелья питомника «Альфа».

3. Битва за Гостиницу. Мятёжная мышь, одержимая манией величия, возглавляет атаку на Гостиницу — селение лояльного Смотрителям племени Собак. Персонажи игроков так или иначе принимают участие в грандиозном сражении, которое захлёбывается кровью, когда на поле боя прибывает отряд тяжеловооружённых Смотрителей.

4. Гнев природы. Ряды Смотрителей постепенно редеют под ударами Сопротивления, и Хронос решается на крайние меры. Она не только бросает в бой все резервы, но и активирует смертоносные защитные механизмы, которые обрушивают на племена зверомутантов гнев самой природы.

5. Штурм Лабиринта. Финальная битва. Войска Сопротивления во главе с Трюффо переходят в решительное наступление с намерением захватить подземный центр управления питомника «Альфа» и покончить со Смотрителями раз и навсегда. Небольшая группа диверсантов (персонажей игроков) проникает в Лабиринт, чтобы уничтожить кибермозг. Однако всё идёт

не по плану, и к сладости близкого триумфа примешивается горечь предательства.

Эпилог. Если штурм заканчивается успешно и Хронос погибает, зверомутанты питомника «Альфа» обретают свободу. Теперь племенам Райской Долины предстоит самим решить свою судьбу, однако в самый разгар всеобщего совета прибывают незваные гости...

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

В основе кампании «Побег из Рая» лежит простая механика, которая строится на противопоставлении двух основных показателей: успешности Сопротивления и силы Смотрителей. Эти два показателя задают основу, вокруг которой строится вся игра, и в этом смысле они похожи на показатели уровней развития Ковчега из книги «Мутанты. Точка отсчёта».

НЕПОВИНОВЕНИЕ И ЧИСЛЕННОСТЬ ПЛЕМЁН

Каждое из восьми племён Райской Долины (племя Лосей слишком малочисленно и разобщено, чтобы принимать его в расчёт) обладает двумя параметрами, которые игрокам предстоит отслеживать по ходу игры:

- ❑ численность — общее число зверомутантов, проживающих в ареале племени. Численность определяет, сколько своих ячеек Сопротивление может поддерживать на территории племени (см. далее);
- ❑ неповиновение — шкала от 0 до 100, определяющая, насколько сильно племя поддерживает дело Сопротивления. От этого показателя зависит, насколько высока будет вероятность проведения успешной операции в ареале этого племени и насколько сложно будет создать среди членов этого племени ещё одну революционную ячейку. Показатель неповиновения каждого из племён увеличивается на d6 пунктов в начале каждого стратегического хода.

Эти показатели будут меняться по ходу игры, в основном в результате проводимых на территории племён операций Сопротивления и Смотрителей.

Бланк Сопротивления: для отслеживания показателей неповиновения и численности племён игроки могут использовать бланк Сопротивления (его можно скопировать из этой книги или скачать с сайта «Студии 101»). Начальные значения этих показателей



НЕПОВИНОВЕНИЕ

Показатель неповиновения не только имеет немаловажное значение с точки зрения правил кампании, но и помогает ведущему точнее судить о том, какая политическая обстановка царит в том или ином племени и каких взглядов придерживается большинство населения.

0–20	Подавляющее большинство членов племени хранит верность Смотрителям и рьяно придерживается старых путей. Конечно, в племени есть недовольные, но они стараются действовать тайно и не выделяться из толпы. Если мятежников ловят, их либо подвергают публичному наказанию, либо просто передают Смотрителям
21–40	На территории племени Сопротивление становится силой, с которой приверженцы старых путей уже не могут не считаться. Повстанцы действуют всё смелее, решаясь порой даже на громкие акты неповиновения. Социальная структура племени трещит по швам, и пропасть между старой гвардией и мятежниками растёт с каждым днём
41–60	Племя балансирует на острие ножа. Старейшины — те, что ещё стремятся сохранить и власть, и верность Смотрителям, — ходят по очень тонкому льду. Мятежников становится слишком много, и говорить с ними с позиции силы уже не получается — пламя восстания может вспыхнуть в любой момент, и погасить его можно будет только кровью
61–80	Мятежники в большинстве, и к этому моменту они, скорее всего, уже захватили власть в племени. Местные зверомутанты уже не боятся выражать открытое неповиновение Смотрителям, но пока стараются избегать стычек с роботами. Многие члены племени всё ещё считают Сопротивление сборищем безрассудных выскочек, и взаимная нелюбовь до сих пор служит источником междоусобных конфликтов. Все настороже, ведь Смотрители могут атаковать в любой момент
81–100	Подавляющее большинство членов племени открыто поддерживает мятежников. Информаторов и коллаборационистов (как мнимых, так и настоящих) подвергают публичному наказанию. На этом этапе страх перед Смотрителями исчезает, и племя начинает ощущать манящий запах близкой победы — свобода уже рядом, нужно лишь протянуть руку и взять её

приведены в первом столбце бланка Сопротивления. Как видишь, некоторые племена (например, Кролики) с самого начала отличаются высоким уровнем неповиновения.

Бланк Сопротивления очень удобно использовать при планировании операций.

ЧИСЛЕННОСТЬ СМОТРИТЕЛЕЙ

Боеспособность и совокупная боевая мощь Смотрителей Райской Долины определяется одной-единственной шкалой — их общей численностью. Именно этот показатель определяет, сколько наземных и воздушных

отрядов ты, ведущий, можешь использовать, планируя операции Смотрителей (см. далее).

Текущую численность Смотрителей следует отмечать в бланке Смотрителей (его можно скопировать из этой книги или скачать с сайта «Студии 101») и держать в строжайшей тайне от игроков. Изначальная численность Смотрителей равна 100, и подняться выше этого значения она не может ни при каких обстоятельствах.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ХОД

Действие кампании «Побег из Рая» делится на этапы, которые называются стратегическими ходами. По умолчанию один такой ход длится один месяц, но по желанию ведущего этот этап может становиться как длиннее, так и короче. Стратегический ход, в свою очередь, разбит на четыре фазы:

Фаза мятежа. Игроки проходят проверку d6 за каждое племя по очереди. Результат проверки прибавляется к показателю неповиновения соответствующего племени. Естественный рост неповиновения объясняется недовольством, вызванным похищениями и другими проявлениями тирании Смотрителей.

Фаза планирования. Персонажи игроков (а если точнее, то сами игроки) решают, какие операции будет проводить Сопротивление в этот стратегический ход, и выбирают, в какой из них будут участвовать их собственные персонажи. Игроки строят планы втайне от ведущего и записывают выбранные операции в соответствующие клетки бланка Сопротивления. Ведущий в это же самое время планирует операции Смотрителей — точно так же втайне от игроков заполняет соответствующие клетки бланка Смотрителей.

КОГДА РАЗЫГРЫВАТЬ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ХОДЫ?

Ты можешь объявлять новый стратегический ход в любой момент — так часто, как пожелаешь. Обычно каждая игровая встреча должна начинаться с нового стратегического хода, но ты можешь смело пропустить этот этап, если персонажи игроков и так находятся в гуще событий и подливать масла в огонь нет нужды. С другой стороны, чтобы ускорить ход кампании, можно иногда разыгрывать более одного стратегического хода за одну игровую встречу. Другой вариант — разыгрывать стратегический ход в конце каждой игровой встречи. Это поможет тебе планировать игру, поскольку ты заранее будешь знать, куда отправятся персонажи игроков в следующий раз.

Фаза проведения. Все операции Сопротивления и Смотрителей осуществляются одновременно. Сначала нужно по очереди выяснить исход всех операций Сопротивления (кроме операции, в которой участвуют персонажи игроков), принимая во внимание исход проходящих в тех же ареалах операций Смотрителей. Затем нужно выяснить исход всех остальных операций Смотрителей.

Фаза подсчётов. В результате операций показатели населения, неповиновения и численности Смотрителей изменяются. Полученные значения необходимо внести в соответствующие клетки бланков Сопротивления и Смотрителей — именно они будут использоваться в начале следующего стратегического хода.

Когда стратегический ход заканчивается, персонажи игроков отправляются «в поле», чтобы выяснить, чем закончится операция, в которой они принимают участие (подробнее об этом рассказано далее), — все остальные операции служат фоном, на котором разворачиваются приключения наших героев.

ЯЧЕЙКИ СОПРОТИВЛЕНИЯ

Реализацией запланированных операций занимаются революционные ячейки. Ячейка — это небольшое подразделение оперативников, обычно состоящее из 4–5 зверомутантов. Все ячейки, за исключением ячейки персонажей игроков, привязаны к ареалу своего родного племени и сильно рискуют, принимая участие в операциях за его пределами.

Ячейка персонажей игроков: одна из имеющихся на старте ячеек Сопротивления — это группа персонажей игроков. Ячейка персонажей игроков уникальна в своём роде, поскольку наши герои входят во внутренний круг Сопротивления и наряду с самим Трюффо решают, как именно будет протекать борьба против Смотрителей.

В начале кампании база персонажей игроков располагается в старом Вертолёте (см. стр. 97), тайном логове Трюффо. Ячейка персонажей игроков — единственная ячейка Сопротивления, которая не привязана ни к одному из племенных ареалов Райской Долины.

Начальные ячейки: в начале игры под командованием персонажей игроков (помимо их собственной ячейки) находятся две завербованные Трюффо революционные ячейки — одна в племени Рептилий и одна в племени Барсуков. Если игроки захотят разузнать об этих ячейках побольше, все детали отдаются на откуп ведущему.

Новые ячейки: новые революционные ячейки Сопротивления может завербовать в результате операции

«Вербовка». Новая ячейка всегда привязана к ареалу, в котором происходила операция. Новая ячейка будет готова к работе в начале следующего стратегического хода.

Поддержка: без поддержки сочувствующих членов родного племени ячейкам Сопротивления не обойтись. Для поддержки каждой ячейки требуется 50 зверомутантов. Иными словами, необходимо взять текущий показатель населения, разделить его на 50 и округлить в меньшую сторону до единиц. Результат — максимально возможное в этом ареале количество ячеек. Если население сократится настолько, что не сможет поддерживать текущее количество ячеек, лишние ячейки распадаются и выбывают из игры.

После ключевого события № 4 — «Гнева природы» — для поддержки одной ячейки вместо 50 зверомутантов понадобится всего 10 (подробности смотри ниже).

ОПЕРАЦИИ СОПРОТИВЛЕНИЯ

За один стратегический ход каждая революционная ячейка может принять участие в одной, и только одной операции Сопротивления. В фазе планирования игроки втайне от ведущего решают, в какой операции будет принимать участие каждая из имеющихся в их распоряжении ячеек. За один стратегический ход в каждом ареале можно провести одну, и только одну операцию, но назначить на эту операцию можно сразу несколько ячеек.



Все доступные операции описаны в таблице на странице 147. Все запланированные операции необходимо заносить в бланк Сопротивления. Операцию, проведением которой займутся персонажи игроков, необходимо как-нибудь выделить (например, отметить звёздочкой).

Проведение операций: в начале этой фазы нужно выяснить, чем закончились операции Сопротивления (кроме операции, в которой участвует ячейка персонажей игроков). Если в ареале, где проходит операция Сопротивления, свою операцию проводят и Смотрители, необходимо учесть оказываемый ею эффект. Определив исход всех операций Сопротивления, можно переходить к оставшимся операциям Смотрителей.

Операции, в которых не участвуют персонажи игроков, служат для кампании лишь фоном — исход каждой из них определяется одной-единственной проверкой успешности. Если в результате этой проверки выпадает хотя бы один , операция считается успешной, если ни одного — провальной.

При проверке успешности используются основные кубики, количество которых равно шансам на успех операции с учётом всех перечисленных ниже факторов:

- ❑ показатель неповиновения племени, в ареале которого проходит операция (см. ниже);
- ❑ операции Смотрителей, которые проходят в этом же ареале;
- ❑ дополнительные революционные ячейки, принимающие участие в операции: каждая дополнительная ячейка повышает шансы на успех на 2 пункта.

Показатель шансов на успех ни при каких обстоятельствах не может упасть ниже 1. Определяя успех операции, игроки всегда бросают хотя бы один кубик.



НЕПОВИНОЕНИЕ	ШАНСЫ НА УСПЕХ
0–20	–2
21–40	–1
41–60	+0
61–80	+1
81–100	+2



Эффект: эффекты успешных операций приведены в таблице на стр. 147. Единственный эффект любой провальной операции — это потери (см. ниже).

Потери: при проведении операций помимо проверки успеха необходимо пройти проверку опасности. При проверке опасности используются кубики снаряжения, количество которых указано в описании операций в таблице на стр. 147. Помни, что этот показатель может измениться из-за идущей в том же ареале операции Смотрителей. Если в результате проверки опасности игроки получают хотя бы один , ячейка, участвующая в операции, либо попадает в плен, либо погибает, в любом случае выходя из игры. Если в операции принимало участие несколько ячеек, из игры выбывает по одной ячейке за каждый полученный .

Обрати внимание, что успешная операция остаётся успешной, даже если при проведении погибают все участвовавшие в операции ячейки.

В тылу врага: если революционная ячейка принимает участие в операции, которая проводится в чужом для неё ареале, опасность операции возрастает. Если операция проходит в ареале, который находится по соседству с ареалом самой ячейки, опасность возрастает на 1 пункт. Если операция проходит в ареале, который не граничит с ареалом ячейки, опасность возрастает на 2 пункта. Например, для племени Обезьян соседними считаются ареалы Собак, Медведей и Рептилий.



АРЕАЛ	ОПАСНОСТЬ
Собственный	+0
Смежный	+1
Не смежный	+2

ОПЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Операции, в которых участвуют персонажи игроков, планируются точно так же, как и любые другие операции Сопротивления, но их исход определяется не проверками успешности и опасности, а действиями персонажей игроков, которые должны разыграть эту операцию как полноценное приключение в самом конце стратегического хода. Прочитав следующую главу, посвящённую описанию ареалов и селений племён Райской Долины, ты сможешь узнать, с чем героям предстоит столкнуться, действуя на территории того или иного племени.

ДЕЛО БЫЛО ТАК...

Выяснив, чем закончилась операция, вы с игроками (если хотите) можете описать, как было дело. Придумайте короткую историю, опираясь на результаты проверок успешности и опасности. Как вариант, ведущий может узурпировать это право и придумать свою собственную историю, которую персонажи игроков узнают в виде слухов или докладов уже по ходу игры.



Пока идёт операция персонажей игроков, показатель неповиновения племени (см. таблицу на стр. 146) работает иначе: указанный модификатор учитывается не при проверке опасности, а при проверках доминирования, когда герои говорят от имени Сопротивления. Если в этом же ареале проходит операция Смотрителей, ты, ведущий, можешь использовать её как источник дополнительных проблем и осложнений для персонажей игроков.

По завершении проведённой персонажами игроков операции ведущий решает, считать её успешной или же нет. Если герои добиваются цели, эффект операции срабатывает как обычно.

ОПЕРАЦИИ СОПРОТИВЛЕНИЯ

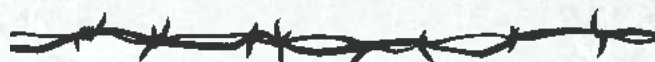
ОПЕРАЦИЯ	ОПИСАНИЕ	ШАНСЫ НА УСПЕХ	ОПАСНОСТЬ	ЭФФЕКТ
Пропаганда	Агитация, тайные встречи под покровом ночи, граффити	10	0	Неповиновение +d6
Акт неповиновения	Бунт, публичная демонстрация приверженности делу Сопротивления	8	2	Неповиновение +2d6
Чистка	Похищение или убийство информаторов и коллаборационистов	8	1	Неповиновение +d6, население -d6, численность Смотрителей -d6
Вербовка	Создание новой революционной ячейки	6	1	В распоряжении персонажей игроков появляется новая революционная ячейка
Дезинформация	Распространение ложных слухов с целью сбить с толку тайных и явных соглядатаев Смотрителей	10	0	+2 к шансам на успех любой операции в этом ареале на следующий стратегический ход. Эту операцию можно проводить не чаще чем один раз за ход
Рекогносцировка	Наблюдение, подслушивание, сбор данных о передвижениях Смотрителей, разговоры с информаторами	8	0	+4 к шансам на успех любой операции в этом ареале на следующий стратегический ход
Налёт	Дерзкий и стремительный удар по силам Смотрителей и (или) коллаборационистов	6	1	Численность Смотрителей -d6, неповиновение +d6
Диверсия	Разрушение инфраструктуры, принадлежащей Смотрителям и (или) коллаборационистам	4	2	Численность Смотрителей -2d6, неповиновение +d6
Наступление	Полномасштабный удар по силам Смотрителей и (или) коллаборационистов	2	3	Численность Смотрителей -3d6, неповиновение +d6

ОТРЯДЫ СМОТРИТЕЛЕЙ

Для ведения операций Смотрители формируют отряды, состоящие из небольшого числа роботов. Отряды делятся на наземные (роботы-стражи и иногда крушители) и воздушные (дроны). В таблице ниже указано, сколько отрядов каждого типа будет находиться в твоём распоряжении в каждый стратегический ход в зависимости от текущей численности Смотрителей.



ЧИСЛЕННОСТЬ	НАЗЕМНЫЕ ОТРЯДЫ	ВОЗДУШНЫЕ ОТРЯДЫ
81–100	5	4
61–80	4	3
41–60	3	2
21–40	2	1
0–20	1	0



ОПЕРАЦИИ СМОТРИТЕЛЕЙ

Не только игроки планируют и проводят боевые операции. Ведущий втайне от игроков планирует действия

ИГРАЙ ЧЕСТНО, НО ПОДСТРАИВАЙСЯ ПОД ОБСТАНОВКУ

Игроки не знают значения численности Смотрителей, а потому не смогут понять, жульничаешь ли ты при планировании операций. Общее правило таково: играй честно. Если, на твой взгляд, Сопротивление добилось чересчур больших успехов, постарайся максимально разумно распорядиться имеющимися возможностями. Если дело дойдёт до отчаянных мер, ты можешь отступить с контрольно-пропускных пунктов или даже обрушить на противника гнев природы. Если Сопротивлению приходится слишком туго, ты можешь воздержаться от наиболее агрессивных операций; воспользуйся передышкой для ремонта и восстановления численности Смотрителей. Каждый успех Сопротивления должен даваться с усилием, но не следует истреблять его до последней ячейки — по крайней мере не на начальном этапе кампании...

Смотрителей: полный список возможных операций приведён в таблице ниже. Твоя задача — постараться проводить операции в тех ареалах, где, как тебе кажется, Сопротивление (то есть персонажи игроков) нанесёт следующий удар.

Ведение операций: в течение хода каждый отряд Смотрителей может принять участие в одной операции

ОПЕРАЦИИ СМОТРИТЕЛЕЙ

ОПЕРАЦИЯ	ОПИСАНИЕ	ОТРЯДЫ	ЭФФЕКТ
Патруль	Патрулирование ареала, выявление деятельности Сопротивления	Наземный + воздушный	Неповиновение -d6. Шансы на успех -2, опасность +2 для операций Сопротивления в данном ареале в этот ход
Блокпост	Ограничение перемещений, демонстрация силы	Наземный	Неповиновение -d6
Рейд	Налёт на селение в поисках членов Сопротивления	Наземный + воздушный	Неповиновение -2d6
Воздушная разведка	Наблюдение с помощью дронов	Воздушный	Шансы на успех -2, опасность +2 для операций Сопротивления в данном ареале в этот ход
Похищение	Похищение конкретных личностей. Жертв забирают в Лабиринт	Наземный	Неповиновение -d6, население -d6, численность Смотрителей +1
Ремонт	Ремонт на центральной базе (указывать ареал не требуется)	Наземный или воздушный	Численность Смотрителей +d6. За один ход эту операцию может выполнить только один отряд
Бойня	Крупномасштабное нападение на селение с целью нанести максимальный урон населению	2 наземных + воздушный	Неповиновение -2d6, население -2d6
Внедрение	Вербовка информаторов, шпионащих за Сопротивлением	Наземный	Численность Смотрителей -d6. Шансы на успех -4 для операций Сопротивления в данном ареале в этот ход

в одном ареале. Нельзя проводить в одном и том же ареале несколько операций за один ход.

Для некоторых операций потребуется несколько отрядов (однотипных или разнотипных). В отличие от операций Сопротивления операции Смотрителей не требуют проверки. Вместо этого у них есть заданный эффект, который часто влияет на шансы на успех операций Сопротивления, которые проходят в этом ареале в тот же ход, либо уменьшает показатели неповиновения и численности зверомутантов в данном ареале.

Если проходящие в одном и том же ареале операции Смотрителей и Сопротивления должны привести к прямо противоположным эффектам по какой-либо шкале, например уменьшить показатель неповиновения на d6 и увеличить тот же показатель на d6, то проходить проверку не нужно: эти эффекты просто взаимно нейтрализуются.

КПП

Как упоминалось в главе 7, в каждом ареале расположен главный контрольно-пропускной пункт, регулирующий перемещения зверомутантов по долине. В обычных условиях на КПП всегда находится гарнизон — отряд Смотрителей, как правило, состоящий из нескольких стражей. Размещение гарнизона на КПП не считается операцией — это часть повседневной службы Смотрителей.

Ликвидация КПП: если численность Смотрителей сильно упала, ты можешь увеличить её, сняв Смотрителей с КПП — Хронос попросту перенаправляет роботов-стражей из гарнизона на проведение операций.

Решение об этом можно принять во время фазы планирования стратегического хода. Ликвидация КПП не считается операцией. Отметь его на бланке Смотрителей.

Ликвидация КПП позволяет увеличить численность Смотрителей на 10. Недостаток (для Смотрителей) в том, что это действие справедливо рассматривается как признак слабости, и автоматический рост неповиновения соответствующего племени ускоряется с d6 до 2d6 в начале каждого хода.

После ликвидации КПП в ареале не остаётся постоянного гарнизона Смотрителей, а значит, Сопротивление не может проводить в этом ареале налёты, диверсии или наступления. Если какая-либо из этих операций запланирована на тот же ход, на котором Смотрители ликвидируют КПП, она не оказывает эффекта.

После ликвидации КПП его уже нельзя занять вновь. Все остальные операции в этом ареале можно проводить как обычно.

Стоит отметить, что ликвидация КПП в ареалах с высоким значением неповиновения может быть разумной стратегией: таким образом ты лишишь Сопротивление одной из возможностей изматывать Смотрителей и сокращать их численность.

ГНЕВ ПРИРОДЫ

С падением численности Смотрителей тебе станет всё тяжелее сдерживать Сопротивление. Но в твоём распоряжении всё ещё остаётся «оружие судного дня». В толще земли под лесами и озёрами Райской Долины прячутся могучие древние механизмы, которые способны обрушить на племена смерть и разрушение.

Гнев природы аналогичен операциям Смотрителей, и решение о нём принимается во время фазы планирования. Разница состоит в том, что для гнева природы не требуются какие-либо отряды. В течение одного хода можно подвергнуть Райскую Долину одному удару каждого вида, и не более одного в каждом конкретном ареале.



Последнее средство: учти, что гнев природы приводит к огромному числу жертв в выбранном ареале. Масовое истребление подопытных идёт вразрез с начальными целями Хронос, и к нему следует прибегать только как к последнему средству. Подробнее об ударах стихии можно прочитать далее в этой главе, в описании ключевого события «Гнев природы».

ГНЕВ ПРИРОДЫ	ОПИСАНИЕ	ЭФФЕКТ
Лавина	Снег и лёд с грохотом скатываются с гор, сравнивая ареал с землёй. См. стр. 129	Неповиновение –d6, население –d66
Землетрясение	Сама земля содрогается, разрушая дома и убивая зверомутантов. См. стр. 128	Неповиновение –d6, население –d66
Снежная буря	Пронизывающий холодный ветер покрывает ареал снегом и льдом. См. стр. 130	Неповиновение –d6, население –d66
Чудовищная орда	Орда земляных акул, крылатых мурен, жукорогов и других чудовищ набрасывается на ареал, убивая всех, кто им попадётся	Неповиновение –d6, население –d66
Лесной пожар	Стена бушующего пламени опустошает ареал, сжигая всё и всех на своём пути	Неповиновение –d6, население –d66

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

Ты можешь проводить операции Смотрителей в любом ареале, где пожелаешь. Однако для того, чтобы некоторые ключевые события (см. далее) выглядели как можно более осмысленно, мы рекомендуем следующее:

- ▣ **позволь показателю неповиновения в племени Крыс подняться выше 40 и сохраняй его на этом уровне до ключевого события «Похищение Трюффо»;**
- ▣ **постарайся удерживать показатель неповиновения в племени Собак ниже 20 до ключевого события «Битва за Гостиницу»;**
- ▣ **постарайся не уничтожать ни одно племя до ключевого события «Гнев природы»;**
- ▣ **любой ценой удерживай показатель численности Смотрителей выше нуля до ключевого события «Штурм Лабиринта».**

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО РАЙСКОЙ ДОЛИНЕ

Персонажи игроков руководят деятельностью Сопrotивления из старого Вертолётa (см. далее), но они и сами по себе представляют отдельную ячейку и часто будут отправляться в Райскую Долину на какое-нибудь рискованное дело. Долина — это опасное место, полное роботов, чудовищных мутантов и странных природных явлений.

С помощью таблицы из этого раздела ты можешь создать интересные угрозы, с которыми герои столкнутся во время путешествия. Это не более чем инструмент — ты, разумеется, можешь как угодно изменить подробности или вовсе проигнорировать результат проверки и выбрать что-нибудь, на твой взгляд, более подходящее.

ПЕШИЙ ПЕРЕХОД

Как упоминалось в главе 7, считай, что по пересечённой местности персонажи игроков могут проходить примерно три километра за час. При движении вдоль старой дороги или тропы скорость удваивается, увеличиваясь до шести километров. Если герои будут каждый час успешно проходить проверку силы, то также могут увеличить скорость вдвое — до шести и двенадцати километров в час соответственно.

КПП

В каждом из восьми ареалов расположен главный контрольно-пропускной пункт Смотрителей, отмеченный на карте. Если он не покинут, там постоянно находится гарнизон — обычно 2–4 робота-стража.

Смотрители на КПП спросят у персонажей игроков, кто они такие, куда направляются и с какой целью. Вне зависимости от ответа брось d6 и определи реакцию Смотрителей по таблице ниже. Смотрители никогда не объясняют своих решений и не вступают в диалог. Не забудь, что навык доминирования против Смотрителей бесполезен. Если герои попытаются как-либо сопротивляться, роботы без колебаний применят силу и могут их убить. Остаётся только подчиниться, сражаться или бежать.

Если кто-то из персонажей игроков известен как член Сопrotивления, проверка не потребуется — вместо этого Смотрители попытаются убить или захватить его, как только увидят.



D6 РЕАКЦИЯ НА КПП

1	Смотрители полагают, что персонажи игроков — члены Сопrotивления (возможно, у них есть такая информация, или они просто угадали). Они попытаются захватить героев и отправить в Лабиринт
2	Смотрители приказывают персонажам игроков разворачиваться и идти, откуда пришли
3	Персонажам игроков приказывают ждать. Им не разрешается покинуть КПП. Через d6 часов повтори проверку
4	Персонажей игроков обыскивают. Если при них обнаружат артефакты, Смотрители попытаются захватить героев и отправить в Лабиринт
5	Персонажей игроков обыскивают. Любые найденные артефакты конфисковываются, после чего героям разрешают пройти
6	Героям разрешают пройти без досмотра



ИЗГОРОДИ

Каждый ареал окружён Внутренней изгородью. В таких изгородях есть множество прорех — чтобы найти дыру, сквозь которую можно пролезть, требуется проверка знания природы. В случае провала персонаж должен потратить d6 часов на поиски другой прорехи, прежде чем сможет повторить проверку. Другой вариант — постараться перелезть через изгородь. Для этого требуется пройти проверку проворства; при провале персонаж падает — это считается атакой, для проверки которой нужно бросить шесть основных кубиков.

Электрические изгороди: некоторые участки Внутренней изгороди могут периодически находиться под напряжением. Подробности описаны на стр. 131. При попытке перелезть через электрическую изгородь при помощи навыка проворства персонаж не только получает модификатор -2, но и подвергается эффекту электрошока.

Внешняя изгородь всегда находится под напряжением, и в ней нет прорех.

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда персонажи игроков путешествуют по Райской Долине, ты можешь случайным образом определить, нарвались ли они на какие-нибудь неприятности, и если да, то на какие именно.

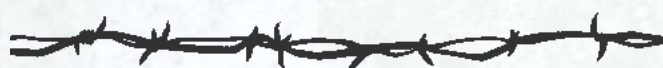
Проверка угрозы: когда персонажи игроков находятся в Райской Долине, пройди проверку угрозы. Подходящие моменты для проверки:

- каждый раз, когда персонажи игроков приближаются к Внешней изгороди, Внутренней изгороди или Запретной зоне;
- каждый раз, когда меняется тип местности, по которой передвигаются персонажи игроков, например когда они входят на лесной участок или покидают его, пересекают дорогу и т.п.;
- когда тебе хочется добавить в игру остроты.

При проверке угрозы используются основные кубики, количество которых равно уровню угрозы. Уровень угрозы зависит от местоположения персонажей игроков.



МЕСТНОСТЬ	УРОВЕНЬ УГРОЗЫ
Лес	3
Болота	4
Горы	5
Берег реки или озера	6
Дорога или тропа	7
Возле Внутренней изгороди	8
Возле Запретной зоны или Внешней изгороди	9



Если в результате проверки выпадет один или несколько ☢, персонажи игроков сталкиваются с какой-либо угрозой — чтобы определить, с какой именно, брось d66 и сверься с таблицей на стр. 152–153. Количество полу-

ченных ☢ отражает масштаб угрозы или её силу. Если герои сталкиваются с заведомо превосходящими их силами противника, следует дать им шанс сбежать (проверка проворства) или обойти угрозу (проверка скрытности).

Как ведущий ты можешь проигнорировать результат проверки и выбрать что-нибудь ещё. Не забывай: эти таблицы — всего лишь инструмент в твоём распоряжении, а не непреложный закон.

ДЕЛАЕМ СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ ЕЩЁ СЛУЧАЙНЕЕ

Прежде чем ввести в сюжет случайное событие, следует подумать, как можно сделать его максимально захватывающим. Список событий в таблице можно расширить и разнообразить несколькими путями.

Дилемма: одновременно введи в игру угрозу и что-то, что персонажи игроков хотели бы получить. Игрокам придётся решить, стоит ли оно того, чтобы остаться и сражаться, или будет лучше отступить.

Герой в беде: один из персонажей игроков оказывается в опасности, возможно, его поймали или он не может выбраться. Остальные должны решить, стоит ли рисковать жизнью ради его спасения.

Персонаж ведущего в беде: аналогично предыдущему, но в опасности оказывается кто-то из персонажей ведущего — либо кто-нибудь, путешествующий вместе с героями по Райской Долине, либо кто-то, кого они видят издали. Это должен быть персонаж, судьба которого им безразлична.

Зловещие знаки: персонажи игроков видят следы чудовища или признаки природного феномена и понимают, что неподалёку таится опасность. Это хороший способ усилить напряжение. Также его можно усилить, столкнув персонажей игроков с совершенно иной угрозой, чем то, что они ожидали увидеть, — или совместить оба варианта.

Слухи: вариация предыдущего пункта. Персонажи игроков не встречаются с живущим в некой области чудовищем сами, а слышат рассказы о нём.

Удвоим веселье! Объедини два случайных события. В тот самый момент, когда игроки уже думают, что у них всё под контролем, введи в игру вторую угрозу.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ

ЛЕСА	БОЛОТА	ГОРЫ	БЕРЕГ РЕКИ ИЛИ ОЗЕРА	ДОРОГА ИЛИ ТРОПА	ОКРЕСТНОСТИ ИЗГОРОДИ ИЛИ ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ	СОБЫТИЕ
11–12	11–13	11–12	11	11	11	Земля содрогается, и внезапно на поверхность стремительно выскакивает прожорливая земляная акула, которая набрасывается на персонажей игроков. Значение её телосложения равно 7 + количество
13	14	13	12–13			С персонажами игроков телепатически связывается змеящер, который просит еды. Он может предложить какую-нибудь ответную услугу. Если персонажи плохо с ним обойдутся, змеящер нападёт на них
14–16	15–16	14	14–16	12–13	12–13	Внезапно персонажей игроков окутывает туча гнуса. Значение телосложения роя равно 5 + количество
21–23						На персонажей игроков стремительно надвигается стена лесного пожара. При попытке убежать они получают отрицательный модификатор проворства, равный количеству –1 (т.е. при одном модификатор равен нулю)
24–26						На дереве притаилась голодная крылатая мурена, которая нападает на персонажей игроков, когда те проходят мимо. Значение телосложения мурены равно 5 + количество
31–32			21			Хруст ломающихся веток и треск падающих деревьев не оставляет сомнений: в сторону героев несётся что-то огромное. Это жукорог! Значение его телосложения равно 9 + количество
	21–23		22–24	14	14	В воздухе расплзается мерзкое зловоние, а громкое жужжание становится всё ближе и ближе. На героев пикирует стая мух-вонючек! Значение телосложения стаи равно 4 + количество
33	24–26		25–26	15	15	В траве прячутся жуки-стрельцы (их количество равно количеству), которые внезапно нападают на героев
34–35	31–32		31		16	Персонажи игроков встречают изгнанного из стада свинопотама. Он агрессивен и может наброситься на них, если они не будут осторожны
36	33		32			На ветке, что склоняется над тропинкой, сидят большие и красивые бабочки (их количество равно количеству). Это дурманки, и, если герои дорожат жизнью, им лучше бежать прочь...
41–42	34–35	15–21	33–34			Персонажи игроков встречают отшельника — изгнанного из родного племени осквернённого зверомутанта. Он относится к ним настороженно, но, если герои хорошо с ним обойдутся, может помочь
43	36	22–23	35		21–22	Персонажи игроков сталкиваются с отродьем. Это может быть персонаж ведущего, с которым они лично знакомы. Его личность стёрта, и отродье ведёт себя, словно робот
44	41–42	24–31	36–41	16	23	Температура резко падает, и персонажей игроков застаёт врасплох смертоносная снежная буря. Она длится d6 + количество часов
45	43	32–33	42	21	24–25	Из недр самой земли доносится глухой шум, перерастающий в ревущий грохот. Происходит землетрясение; сила его удара равна 3 + количество
		34–41				С возвышающейся над персонажами игроков горы доносится рокот, и они с ужасом видят устремившуюся на них лавину! Если они пытаются убежать, то получают отрицательный модификатор проворства, равный количеству
46	44–45	42–44			26	Одному из персонажей игроков не повезло, и он свалился в карстовый провал. На попытки выбраться из опасного места с помощью проворства накладывается отрицательный модификатор, равный количеству

ЛЕСА	БОЛОТА	ГОРЫ	БЕРЕГ РЕКИ ИЛИ ОЗЕРА	ДОРОГА ИЛИ ТРОПА	ОКРЕСТНОСТИ ИЗГОРОДИ ИЛИ ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ	СОБЫТИЕ
		45–51				Неожиданно из толщи породы извергается обжигающая струя гейзера
51	46		43	22–23	31–32	Персонажи игроков встречают зверомутанта, удирающего от Смотрителей, которые хотят его забрать. Предпочтительно, чтобы это был их знакомый. Численность роботов равна количеству 
52–53	51		44–45	24		Персонажи игроков встречают собирателя из другого племени. Он только что нашёл ценный артефакт (выбери случайным образом) и пытается спрятать его от героев
			46–53			Персонажи игроков встречают d6 + количество  охотников из другого племени, ловящих здесь рыбу. Их улов составляет d6 порций еды, и они заинтересованы в обмене
				25–32		Мимо проходит небольшой торговый караван, направляющийся в соседний ареал. Торговцы относятся к персонажам игроков настороженно
54	52		54	33		Персонажи игроков находят тайное укрытие торговца-собираателя из ближайшего селения. Пока они осматривают укрытие, появляется сам торговец. Он обвиняет их в краже
55	53	52	55	34		Из маленькой хижины слышно странное пение и восклицания. Если персонажи игроков поспешат туда, то найдут шамана, проводящего ритуал и недовольного тем, что его побеспокоили. Он может сообщить героям что-нибудь важное
56–61	54–55	53	56	35–36		Персонажи игроков слышат вдалеке крики и звуки потасовки. Если они решат выяснить, что происходит, то обнаружат два отряда охотников из разных ареалов, дерущихся за охотничьи угодья. Обе стороны уговаривают героев помочь им
62–64	56–62	54–55	61–63	41–44		Персонажи игроков встречают d6 + количество  охотников из соседнего ареала, вторгшихся на эту территорию. Охотники ведут себя угрожающе и требуют, чтобы герои ушли с «их» охотничьих угодий
65–66	63–66	56–63	64–66	45–53	33–36	Персонажей игроков обнаруживает дрон, преследующий их  часов. Если они ведут себя подозрительно, например пытаются спрятаться от дрона, он вызывает отряд роботов-стражей
				54–61	41–43	Дорога впереди перекрыта. d6 + количество  роботов-стражей, разворачивают временный блокпост. Он функционирует так же, как постоянный КПП (см. стр. 150)
				62–64	44–45	Отряд из  стражей тащит потерявшего сознание хищного зверомутанта. Предпочтительно, чтобы это был кто-то, связанный с персонажами игроков. В случае нападения стражи вызывают подкрепление
					46–55	Механический голос требует, чтобы персонажи игроков немедленно покинули территорию
		64–65		65–66	56–64	В сторону персонажей игроков направляется отряд из  + 1 стражей. Если роботы заметят героев, то потребуют немедленно покинуть эту территорию. Если персонажи игроков поведут себя подозрительно, стражи нападут на них
		66			65–66	Дорогу перегородил робот-крушитель. Он кажется выключенным, но, если персонажи игроков приблизятся, он активируется и немедленно атакует

НАЧАЛЬНАЯ СЦЕНА: ДИКАЯ ПЛЯСКА

Ты можешь начать кампанию как пожелаешь, но для того, чтобы помочь тебе привести сюжет в движение, мы предлагаем описание возможной начальной сцены. Разыграй её так, как она описана, или измени по своему усмотрению.

ПЛЕМЯ

Сцена начинается в родном селении одного из героев. Ты можешь выбрать, какому племени оно принадлежит, но желательно, чтобы это не было селение Собак или Кроликов. Если несколько персонажей игроков принадлежат к одному племени, стоит выбрать именно его.

Когда начинается игра, присутствует только персонаж или персонажи игроков из выбранного племени. Также здесь находится кто-то из персонажей ведущего, которого герой старается защитить (см. главу 2). Другие персонажи игроков не будут участвовать в начальной сцене, и им придётся немного подождать, пока они не вступят в игру. Покажи игроку карту селения (см. главу 7) и зачитай или расскажи своими словами следующее.



ДИКАЯ ПЛЯСКА

В Райскую Долину пришла весна. Ночь и день сравнялись по длине, и каждый год зверомутанты отмечают это событие Дикой пляской. Посреди селения горит огромный костёр. В ночном небе пляшут искры, а вокруг костра танцуете вы все, всё племя, стар и млад. Во время праздника вы чтите своих Диких предков. В этот день запрещается разговаривать и пользоваться инструментами.

Прошёл уже не один час, и над восточными горами как раз поднимается солнце. Некоторые из вас уже устали и утомились от усердных ритуальных плясок. Внезапно раздаётся вошь, отчаянный сигнал тревоги. Вопреки традиции, запрещающей в этот день пользоваться языком Человеков, кто-то кричит:

— Они летят! Машины летят!

Мгновение спустя в селение влетают три жужжащих дрона, похожих на огромных металлических ос. Установленные на них прожектора обшаривают окрестности, явно выискивая что-то... или кого-то. Внезапно свет всех трёх прожекторов устремляется на X (вставь сюда имя персонажа ведущего, которого присутствующий герой стремится защитить).

— Немедленно приготовиться к транспортировке для медицинского обследования! — раздаётся хор громогласных металлических голосов летающих машин.

Твой друг (подруга) в полном одиночестве стоит в свете прожекторов. Он (она) в нерешительности и не знает, что делать. Все до единого зверомутанты племени смотрят на происходящее, не в силах пошевелиться. Нельзя препятствовать похищению — так велит традиция племён. Внезапно твой друг (подруга) хватается лежащий на земле камень и с ненавистью швыряет в дрона, вопя:

— Будьте вы прокляты, машины! Живым (живой) я вам не дам! Да здравствует Сопротивление!



Схватка: теперь очередь за героем (или героями) — поможет ли он другу или позволит тому испытать на себе гнев Смотрителей? Дай игроку несколько секунд на размышления — но не слишком много. Больше в селении никто и пальцем не пошевелит, чтобы помочь жертве Смотрителей, и времени на уговоры и проверки доминирования нет.

Персонаж ведущего продолжает бросаться камнями в дронов, которые держатся на средней дистанции и отстреливаются из лазерного оружия. Если герой не вмешается, то после нескольких раундов боя жертва падает на землю. Вскоре после этого на территорию селения с грохотом врывается отряд из пяти роботов-стражей и утаскивает несчастного прочь, навстречу неведомой судьбе. Персонаж игрока может последовать за ними (роботы направляются к ближайшей Запретной зоне), но в этом случае его рано или поздно обнаружат, и ему придётся столкнуться с более крупным отрядом Смотрителей.

Если герой присоединяется к схватке с дронами, персонаж ведущего может какое-то время продержаться, но вскоре подоспеют стражи, и силы станут предельно неравными. Никто не придёт герою и его другу на помощь, и особых шансов на победу у них нет. Если персонаж игрока не попытается сбежать (проверка проворства), велика вероятность, что он в итоге окажется небоеспособен. В таком случае машины оставят его лежать на земле и удалятся, захватив с собой пленника. Поблизости находится несколько лекарей, и кто-то из них сможет вылечить небоеспособного персонажа (в главе 12 можно найти параметры типичного лекаря из соответствующего селения).

Гибель: есть небольшая вероятность того, что герой действительно погибнет — здесь, в самой первой сцене. Если это случится — то пусть случится. Тогда Смотрители утащат с собой его труп. Это ясно покажет игрокам, насколько на самом деле Смотрители безжалостны и опасны. Предложи игроку создать нового героя из того же племени, который знал прежнего персонажа (желательно был его другом). В таком случае Ринго (см. ниже) постарается выйти на нового персонажа.

ТОРГОВЕЦ УТИЛЕМ

После похищения членов племени охватывает отчаяние. Немногие осмеливаются выказать гнев открыто, но на стенах и камнях всё чаще появляются проклинающие роботов граффити. Несколько дней спустя в ареале появляется торговец утилем, игуана по имени Ринго 18. Он знаком большинству жителей Райской Долины — странствует из одного племени в другое, продавая утиль (обычно убогого качества). Когда конкретно он придёт, остаётся на твоё усмотрение, но, поскольку персонажи других игроков ещё не вступили в дело, будет разумным вывести Ринго на сцену как можно скорее.

Торговля утилем — лишь прикрытие; на самом деле Ринго — один из ближайших доверенных агентов Трюффо, отвечающий за вербовку новых членов Сопротивления. Он услышал о случившемся в селении и пришёл, намереваясь поговорить с персонажем, потерявшим друга, и завербовать его. Ринго со своей тележкой с утилем расположился в центре селения — если герой не придёт туда, Ринго попросту сам направится в его жилище или свяжется с ним как-то иначе. Игуана отведёт героя в сторону для приватного разговора. Тихим шипящим голосом Ринго объясняет, кто он и зачем пришёл:

— Настало время. Время нанести ответный удар. Это твой шанс отомстить за друга.

Важнейший выбор: пусть решение принимает игрок. Если он отклонит предложение примкнуть к Сопротивлению, Ринго позднее попытается завербовать его снова. Если герой упорно отказывается присоединиться к Ринго, лучше всего сделать его персонажем ведущего и попросить игрока создать нового персонажа, который уже является членом Сопротивления. Сыграть кампанию, в которой один или более персонажей игроков не будут входить в Сопротивление, возможно, но для этого потребуются серьёзные изменения.

Если герой принимает предложение Ринго, тот потребует отправиться в путь немедленно. Чтобы избежать подозрений, Ринго предлагает чуть погодя встретиться в лесу в окрестностях селения. Он не объясняет, куда они идут. Если герой успешно воспользуется навыком доминирования, Ринго расскажет, что они идут на встречу с лидером Сопротивления.

Страшная правда: Ринго — двойной агент, работающий на Смотрителей. Однако в данный момент у персонажей игроков нет возможности это выяснить. См. также стр. 169.

Ринго 18, собиратель. Невысокая и дородная игуана в куртке с заплатами. Когда Ринго холодно (особенно зимой и ранней весной, как сейчас), его дви-



РИНГО

жения становятся вялыми и заторможенными. С виду он простак, интересы которого ограничены продажей утиля и поеданием насекомых, но внешность обманчива — на самом деле это коварный шпион Смотрителей. Он будет следить за Трюффо и героями и попытается выдать себя за безобидного дурачка, всюду сующего свой нос. Когда выпадает возможность, Ринго тайком ходит в Гостиницу и передаёт собранные сведения Лайке. Если поймать его с поличным, Ринго будет утверждать, что настоящие предатели — это персонажи игроков. В племени Рептилий у него есть команда глупых, но верных приспешников. Ринго стремится подорвать Соппротивление изнутри — но так, чтобы самому при этом выйти сухим из воды.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, инстинкт 2

Навыки: доминирование 3, драка 4, лечение 2, скрытность 4, собирательство 4, стрельба 3, проворство 4

Дары предков: быстрая реакция, хвост, ядовитый укус

Снаряжение: старая магазинная тележка с запасами утиля, дубина, праща

ИНТЕРМЕЦЦО В ЧАЩЕ ЛЕСА

Ринго ведёт героя к обломкам вертолёт в ареале племени Медведей. Он радостно болтает о том и о сём, но не рассказывает ничего важного — даже того, куда они направляются. Продолжительность путешествия зависит от ареала, в котором начинается кампания (правила по передвижению по Райской Долине см. выше). Ринго избегает дорог и КПП и при любой возможности идёт через лес. Воспользуйся этой сценой, чтобы описать игрокам захватывающие дух пейзажи Райской Долины. При желании ты можешь организовать одно или несколько случайных событий по описанным выше правилам, но не трать на это путешествие чересчур много времени — скоро настанет пора вступить в игру остальным героям!

Нападение земляной акулы! Когда Ринго и герой оказываются неподалёку от Вертолёта, происходит неожиданное: земля у них под ногами содрогается, вспучивается, и спустя несколько мгновений на поверхность выныривает огромная земляная акула! Чтобы узнать, удалось ли земляной акуле атаковать исподтишка (см. главу 6), пройди проверку скрытности против наблюдательности персонажа. Если неожиданная атака не удалась, пройдите проверку инициативы. Ринго вопит от ужаса, но он готов защищаться изо всех сил. Герой может действовать как сочтёт нужным. Разыграйте один раунд сражения — желательно, чтобы к его концу и персонаж игрока, и Ринго, и земляная акула остались боеспособными. Параметры типичной земляной акулы можно найти на стр. 124.

Герои спешат на помощь. В тот момент, когда уже кажется, что дело дрянь, появляется подмога. В схватку вступает группа зверомутантов — это остальные персонажи игроков и сопровождающая их молодая бурая медведица, размахивающая бейсбольной битой с шипами. Новоприбывшие персонажи должны пройти проверку инициативы и вступить в бой. Вероятнее всего, численный перевес позволит им одолеть земляную акулу — когда значение её телосложения достигнет 2 (но не раньше, чем прибудут все персонажи игроков), чудовище отступит (проверка проворства) и нырнёт обратно под землю.

После схватки расскажи игрокам, что новоприбывшие персонажи входят в скрывающуюся в здешних лесах ячейку Соппротивления, а медведицу зовут Дикая Лапа. Тайная база Соппротивления расположена в старом брошенном вертолёте, где героев сейчас дожидается предводитель. Они ждали прибытия Ринго и завербованного им персонажа и были неподалёку, когда услышали шум схватки. Пусть все игроки опишут своих персонажей, а герои представятся и познакомятся друг с другом. Нетерпеливая Дикая Лапа хочет немедленно покинуть это место и отправиться к старому вертолёту: звуки боя могли привлечь внимание дронов.

Дикая Лапа (она же Трюффо 21), воин: эта могучая медведица не столь велика ростом, как её старый дядька, но всё же огромна. В отличие от Трюффо-старшего она импульсивна и нетерпелива — и часто считает, что дядя действует слишком медленно.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 2, инстинкт 4

Навыки: доминирование 4, драка 5, оценка противника 4, проворство 3, сила 4, скрытность 2, стрельба 2

Дары предков: великан, хищник

Снаряжение: шипованная дубина

СТАРЫЙ ВЕРТОЛЁТ

Недавно Соппротивление устроило в старом вертолёте (см. главу 7) тайный штаб. Если вы не стали разыгрывать описанную выше сцену, в конце которой герои приходят к Вертолёту, то просто опиши игрокам это место и медведя Трюффо перед началом сценария.

ЛОГОВО ТРЮФФО

Старый грузовой вертолёт, разбившийся в ложбине. Обломки частично поросли травой и кустарниками, а ржавые лопасти покрылись мхом. Попасть внутрь можно через кабину пилотов. В большом грузовом отсеке темно; единственным источником неровного света служит керосиновая лампа. Трюффо, тайный лидер



ЛОГОВО ТРЮФФО

Сопротивления, проводит здесь немало времени, сидя за большим письменным столом, заваленным картами и заметками. Отсюда Трюффо (а потом и персонажи игроков) будет руководить операциями Сопротивления.

Другие небольшие отсеки разбившейся машины служат спальнями: здесь ночуют Трюффо, Дикая Лапа, Ринго и, возможно, персонажи игроков — пусть они сами решат, хотят ли они ночевать здесь или в своих родных ареалах.

Трюффо 13, предводитель Сопротивления: пожилой медведь Трюффо 13 тайно возглавляет Сопротивление. Он вспыльчив, но учится сдерживать гнев: время показало ему, что для победы над Смотрителя-

ми потребуются хитрость и тщательное планирование. Трюффо 13 терзают серьезные сомнения по поводу того, что зверям действительно удастся сбежать из Райской Долины, но он не признается в этом открыто — разве что под очень сильным давлением. Великан Трюффо — один из самых крупных медведей Долины. Один его глаз скрыт повязкой.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 5, инстинкт 3

Навыки: доминирование 4, драка 4, проворство 2, сила 3, скрытность 2, собирательство 3, стрельба 4

Дары предков: великан, густой мех

Артефакты: револьвер (качество +3, урон 2, дистанция: средняя, 11 патронов)

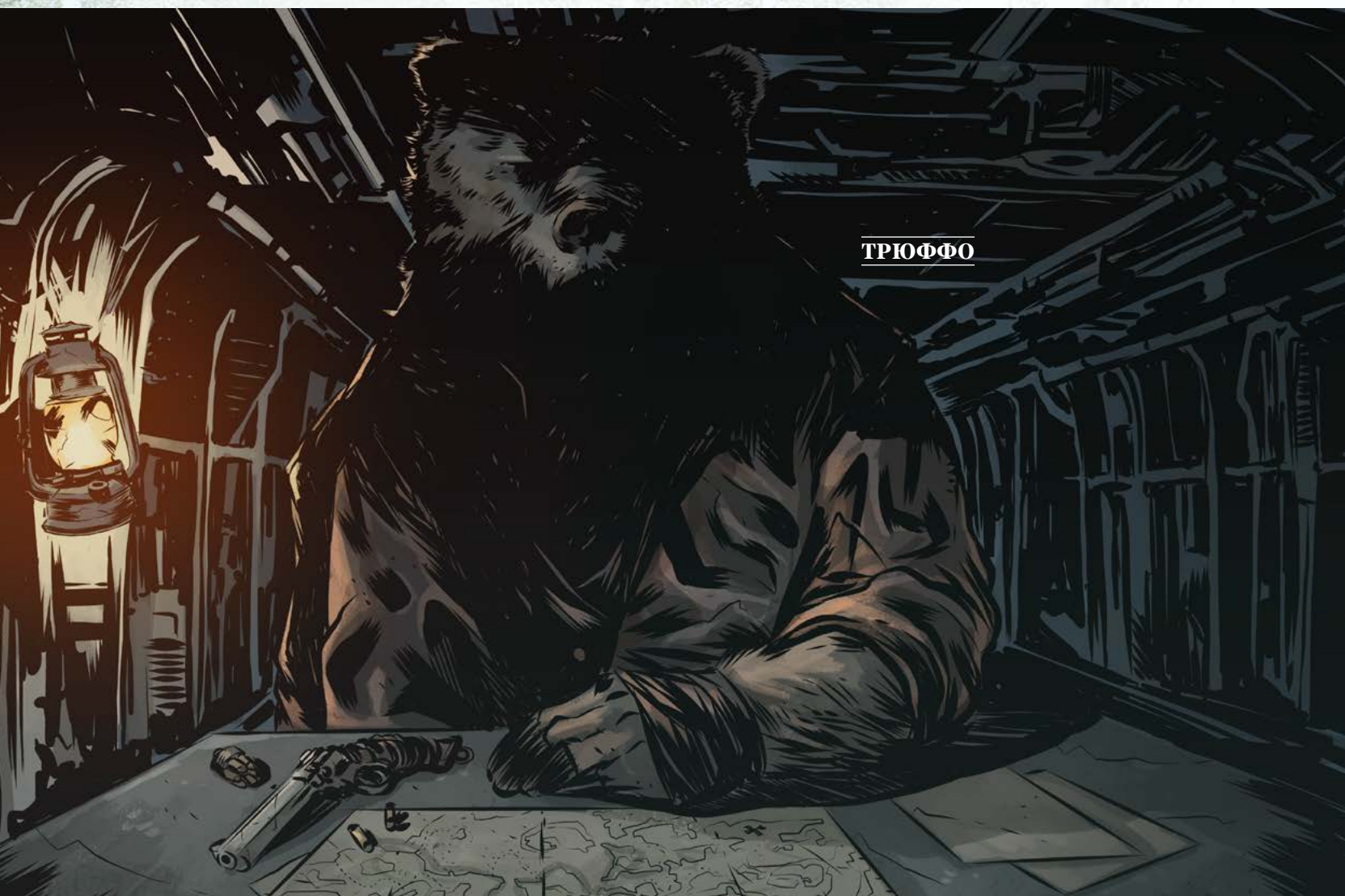
КЛЮЧЕВОЕ СОБЫТИЕ №1: ОРУЖИЕ ПРОТИВ РОБОТОВ

Первое ключевое событие кампании может произойти рано — если хочешь, его даже можно сделать первой миссией для персонажей игроков, перед тем как они начнут руководить операциями Сопrotивления.

ВЫЗОВ К ТРЮФФО

Ключевое событие начинается с того, что Трюффо вызывает героев к себе в «кабинет» в старом вертолётe. Огромный медведь чем-то озабочен. Он вытаскивает флягу и несколько потрескавшихся стаканчиков. Трюффо разливает из фляги мутную жидкость (самогон) и приглашает всех героев выпить. Затем он начинает говорить:

— Ряды Сопrotивления пополняются день за днём. Но сколько бы ячеек мы ни набрали, мы не можем одолеть Смотрителей. Они попросту слишком сильны. Мы не способны победить их в открытом бою, наше оружие не может пробить их броню. Однако я получил сведения о том, что в эпоху Древних существовало мощное оружие для уничтожения роботов — ружьё, стреляющее энергетическими лучами, которые просто проходят сквозь металлические корпуса Смотрителей и убивают их, не причиняя вреда живым существам. Мои информаторы сообщают, что такое оружие — Чeловеки называли его ЭМИ-ружьём — спрятано в Гостинице, селении племени Собак.



Последние слова Трюффо выплёвывает с презрительной усмешкой. Очевидно, что он не питает ни малейшей любви к племени Собак — ближайших сподвижников Смотрителей в долине. Если среди персонажей игроков есть собаки, Трюффо извинится перед ними и продолжит:

— По моим сведениям, ружьё находится в личной коллекции самого жадного собирателя из племени Собак — Гагарина 11. Нельзя упускать такую возможность. Мне нужно, чтобы вы с помощью моего информатора на месте проникли в Гостиницу, выкрали ружьё для убийства машин и доставили сюда, мне. Что скажете? Не стану врать, это задание может стоить вам жизни. Но все наши жертвы оправдает тот день, когда Смотрители будут побеждены и мы сможем уйти из Райской Долины как свободные звери.

РЕШЕНИЕ

Трюффо разрешает героям подумать над этим предложением. Они могут задать вопросы; ответ на них как можно подробнее. Если персонажи игроков отказываются от этого задания или предлагают перепоручить его другой ячейке, пусть будет так. В этом случае ЭМИ-ружьё всё равно окажется у Трюффо, а героям будет позволено им воспользоваться, когда ты сочтёшь нужным.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Пусть игроки посоветуются и спланируют налёт на Гостиницу. Дикая Лапа и Ринго могут посоветовать или предложить что-нибудь — или рассказать подробнее об агенте Трюффо в Гостинице (см. ниже), но руководить процессом должны герои. Дикая Лапа участвовать в операции не будет: у неё есть другие дела. А вот Ринго страстно желает отправиться вместе с героями — и так и сделает, если только они не будут настаивать на обратном.

ГОСТИНИЦА

Насколько подробно разыгрывать путь до Гостиницы, остаётся на твоё усмотрение; воспользуйся правилами перемещения по долине. Гостиница и её обитатели описаны в главе 12, там же указаны возможные пути входа и выхода в строение для персонажей игроков.

Выдай игрокам карту Гостиницы и позволь спланировать налёт. Учти, что жилище Гагарина находится вне главного здания — он живёт в Мусорной хижине рядом с Гостиницей. Ринго знает об этом и сообщит персонажам игроков, даже если они не спросят. Также он знает, что агент Трюффо — это лис-собиратель Олдрин 97.

РИНГО

Если Ринго сопровождает героев в налёте на Гостиницу, он становится твоим «джокером»: по твоему усмотрению он может намеренно всё запороть, чтобы сорвать операцию, если всё идёт слишком гладко, или помочь персонажам игроков, если у них возникнут неприятности. В любом случае Ринго не сделает ничего, что выдало бы в нём двойного агента. Лайка, альфа племени Собак (см. стр. 186), строго-настрого приказала ему сохранять конспирацию.

ОБРАТНО К ТРЮФФО

Если герои возвратятся к Вертолёту с ЭМИ-ружьём и отдадут его Трюффо, тот будет очень благодарен

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ЗАВЯЗКИ

Представленная в этой главе последовательность событий — Ринго вербует одного из персонажей игроков в Сопротивление и ведёт его на встречу с Трюффо и остальными героями — лишь один из способов начать кампанию. Есть и другие варианты:

- ❑ никто из персонажей игроков ещё не является действующим членом Сопротивления. Вместо этого у Ринго есть список всех персонажей игроков, и он ходит от ареала к ареалу, вербуя их, прежде чем вся группа встретится с Трюффо;
- ❑ игра начинается с того, что все персонажи игроков — новобранцы Сопротивления — впервые встречаются с Трюффо в Вертолёте;
- ❑ в начале игры все персонажи игроков уже являются действующими агентами Сопротивления;
- ❑ один (или несколько) из персонажей игроков — двойной агент, который тайно передаёт информацию Смотрителям. Он берёт на себя сюжетную роль Ринго. Имей в виду, что такой расклад может создать очень большую напряжённость между игроками;
- ❑ один или несколько персонажей игроков никак не связаны с Сопротивлением и стараются держаться подальше от разгорающегося конфликта. Такой расклад предполагает игровой процесс с большим количеством сцен, в которых будут участвовать отдельные персонажи игроков, и потребует некоторых значительных изменений в структуре кампании. Этот вариант лучше подходит для опытных игроков.

и впечатлѐн их успехом. Он не позволит героям оставить оружие себе, заявив, что до подходящего момента оно должно храниться в надёжном месте. Все остальные артефакты, которые персонажам игроков удалось забрать у Гагарина, остаются в их распоряжении.

ПОСЛЕДСТВИЯ НАЛѐТА

Если во время операции героев заметили и опознали, то при попытке вернуться в Гостиницу их немед-

ленно схватят. Это относится и к персонажам-собакам.

Смотрители: если персонажей игроков опознали, у них могут быть проблемы и при возвращении в собственные ареалы. Лайка быстро передаст Смотрителям информацию о героях. Смотрители в ответ устроят облаву в их родных селениях и постараются захватить персонажей игроков. Близкие героев тоже могут оказаться на линии огня.

КЛЮЧЕВОЕ СОБЫТИЕ №2: ПОХИЩЕНИЕ ТРЮФФО

Это ключевое событие — крупный поворотный момент всей кампании, и его следует отложить примерно до её середины. С начала кампании и до старта этого события должны пройти месяцы, чтобы герои успели провести несколько операций и познакомиться с другими племенами.

ПРЕДПОСЫЛКИ

Постепенно Хронос начала понимать, что Сопротивление — серьёзная угроза её власти над зверомутантами. Ринго уже сообщил Лайке о том, где на самом деле находится Трюффо и штаб Сопротивления, а та в свою очередь передала информацию Смотрителям и Хронос. Кибермозг решает нанести ответный удар.

ЗАХВАТ ТРЮФФО

Событие начинается, когда герои находятся на пути к Вертолѐту, возможно, возвращаясь с операции. Даже на расстоянии они понимают, что что-то не так. От места, где расположен Вертолѐт, поднимается столб чёрного дыма. При желании герои могут подкрасться к Вертолѐту незаметно (проверка скрытности), но нужды в этом на самом деле нет: враг давно исчез.

Приблизившись, герои видят, что Вертолѐт уничтожен: разрезан на куски лучами лазеров и разнесѐн взрывами. Здесь никого нет — ни зверомутантов, ни Смотрителей. Среди обломков можно отыскать револьвер Трюффо, семь патронов и д6 порций еды. Больше ничего ценного не осталось.

Следы: персонаж-охотник может воспользоваться специальным навыком, чтобы поискать следы. При успехе он обнаруживает множество следов, оставленных роботами-стражами. Также видно, что роботы тащили отсюда что-то большое и тяжѐлое. Их путь лег-

ко проследить: он идёт через лес до западной Запретной зоны.

Герои могут найти следы больших медвежьих лап. Они ведут в другом направлении, на запад в лес. Если герои пойдут по этим следам, то встретят Дикую Лапу. Если они не найдут этих следов или решат не идти по ним, Дикая Лапа последует за персонажами игроков и нападѐт на них, когда представится возможность.

ЗАСАДА ДИКОЙ ЛАПЫ

И Ринго, и племянница Трюффо в момент нападения Смотрителей находились у Вертолѐта. Дикая Лапа хотела остаться и сражаться, но Трюффо приказал обоим бежать прочь, пока ещё была такая возможность. Дикая Лапа и Ринго спрятались в лесу, потрясѐнные, но живые, и начали думать, что делать дальше. Дикая Лапа убеждена, что это персонажи игроков предали Трюффо, — и Ринго сделал всё, чтобы укрепить её в этом мнении.

Если герои последуют за Дикой Лапой (см. выше), она вместе с Ринго будет поджидать их в засаде за покрытым мхом валуном в нескольких километрах от Вертолѐта. Пройди проверку засады (см. стр. 72), когда герои будут на средней дистанции. Вне зависимости от успеха проверки Дикая Лапа швыряет в самого крупного персонажа большой камень, а затем бросается в драку. Ринго остаѐтся в укрытии и стреляет из пращи.

МИССИЯ

Дикая Лапа готова сражаться — до тех пор, пока не окажется небоеспособной, однако если кто-то из персонажей игроков успешно пройдѐт проверку доминирования, этого будет достаточно, чтобы она прекратила бой и признала, что герои невиновны. В глубине души

медведица не желает верить, что они предали Трюффо. К тому моменту, когда у персонажей игроков появляется возможность поговорить с ней, она берёт себя в лапы.

— Эти проклятые машины забрали Трюффо. На нас без всякого предупреждения напал отряд стражей и дронов. Они точно знали, где мы. Простите, что накинута на вас. Я была уверена, что вы предали дядю. Откуда ещё им было узнать, где он? Я уже не знаю, чему верить. Я знаю только, что мы обязаны выручить Трюффо из плена машин. Я не могу даже подумать о том, чтобы оставить его мучиться в Лабиринте. Вы со мной?

Если герои выскажут какие-то подозрения по поводу Ринго и его роли во всей этой истории, он будет клясться в своей невинности. Дикая Лапа защищает его, говоря, что во время налёта Ринго храбро сражался с машинами. Героям она доверяет не больше, чем Ринго, — по правде говоря, она больше не знает, кому верить. Пусть персонажи игроков посоветуются, как можно спасти Трюффо, а через некоторое время Дикая Лапа вмешается:

— Нельзя просто взять и войти в Запретную зону. Это будет самоубийством — даже я это понимаю. Но я слышала, что есть иной путь в Лабиринт. Говорят, что один кот по имени Котофей был узником Смотрителей, но сумел сбежать, и будто бы он знает тайный вход в Лабиринт. Может, это просто байка, но других идей у меня нет. Если мы попытаемся найти его, хуже не будет.

Пусть герои обсудят это. Насколько известно Дикой Лапе, Котофей живёт отшельником, и где его искать, она понятия не имеет. Но, как ей кажется, в племени Кошек могут об этом знать. Если у персонажей игроков есть другие предложения, как спасти Трюффо, пусть попробуют придумать план. Однако реальных вариантов очень немного. Прокрасться в Запретную зону — практически невыполнимая задача.

ЭМИ-ружьё: Дикая Лапа с героями не идёт — она говорит, что должна найти новое укрытие, которое станет штабом Сопротивления. Однако она отдаёт персонажу с самым высоким значением стрельбы ЭМИ-ружьё (если героям удалось выкрасть его из Гостиницы в ходе ключевого события № 1):

— Вам понадобится вот это. Воспользуйтесь им, чтобы вернуть Трюффо.

Ринго вызывается пойти с героями, но не будет настаивать, если они откажутся.

В ГОСТЯХ У КОШЕК

Селение племени Кошек — Горная Деревня, расположенная на западном пике. Путь туда может быть опасным или пройти скучно и без приключений — на твоё усмотрение. Подробное описание Горной Деревни и её обитателей приводится в следующей главе.

Встреча с Ночным Когтем: вне зависимости от того, возьмут ли кошки из Горной Деревни подозрительных чужаков под арест, или же беседа сложится доброжелательно, расспрашивающие о Котофее герои рано или поздно окажутся перед альфой племени Ночным Когтем. Она принимает гостей в самой большой хижине. Здесь же присутствует провидица — шаманка Блётка. Ночной Коготь позволяет персонажам игроков объяснить, зачем они пришли. О тайном проходе в Лабиринт ей ничего не известно. О Котофее, однако, она знает:

— Он больше не один из нас. Он... другой. Его похитили Смотрители, а когда он вернулся, то уже был не тот, что прежде. Он стал порывистым и несдержанным, держался в основном в стороне от всех. Однажды вечером он подрался с другим котом. Он... поджёг его одной лишь силой мысли. Поверьте, я видела это собственными глазами. Котофей действительно это сделал. Смотрители что-то с ним сотворили в Лабиринте. Спустили что-то внутри него с цепи. Мы не могли позволить Котофею оставаться среди нас. Он... осквернён. Зачем вы ищете его?

Ночной Коготь не доверяет персонажам игроков и не знает, следует ли им помогать. Если герои попытаются убедить её, пусть пройдут проверку доминирования. В случае успеха Ночной Коготь готова дать им шанс:

— Я дам вам возможность доказать, что вы говорите правду. Наша провидица Блётка знает, как узреть вашу внутреннюю сущность.

С этими словами Ночной Коготь кивает на сидящую рядом белую кошку.

Если проверка доминирования окажется безуспешной, ответ Ночного Когтя будет отрицательным:

— Котофей больше не часть этого племени, и где там он ходит по Райской Долине — не моё дело. Можете поискать его сами. Удачи.

В этом случае встреча будет окончена, и героям предложат идти своей дорогой. Однако шаманка Блётка всё равно расположена к героям и догонит их, после того как те выйдут от Ночного Когтя. Она готова помочь им, если герои сперва позволят ей «узреть их истинные сущности». Если персонажи игроков примут это предложение, Блётка ведёт их к себе в хижину (на карте — крайняя справа).

РИТУАЛ БЛЁТКИ

Пушистого оракула Блётку можно назвать чокнутой — это вызвано дурной привычкой постоянно нюхать клей. Играя её роль, можешь смело говорить от её лица любую дичь. Хижина Блётки полна странных предметов. По стенам развешан утиль и кости животных. Порывшись в мусоре, хозяйка достаёт дискотечный шар и подвешивает его к потолку. Вместе с висящими там же театральными светильниками (частично функционирующими) он наполняет небольшое помещение мерцающим светом.

Блётка хочет ещё больше украшений и просит героев отдать ей что-нибудь из их сумок. Полученные предметы она развешивает по стенам. Если персонажи игроков отказываются, Блётка просто бурчит себе под нос и достаёт из кучи хлама на полу какой-нибудь утиль. Она разжигает огонь в небольшой печке посреди хижины, и вскоре здесь становится невыносимо жарко. Наконец Блётка сдёргивает чехол со своего со-
кровища — музыкального проигрывателя и ставит на него древнюю виниловую пластинку, альбом психоделической рок-музыки 70-х годов. Можешь запустить подходящую запись за вашим игровым столом!

Кривонос

КОТОФЕЙ



Пора начинать. Ринго предпочитает не участвовать в ритуале, но, если герои будут настаивать, он согласится. Блэстка просит участников сесть на полу в кружок. Она скачет вокруг них туда-сюда и напевает, всё сильнее погружаясь в транс под действием музыки. Спустя несколько минут провидица хватается старую помятую консервную банку, снимает крышку, засовывает внутрь нос и делает несколько глубоких вдохов. Её глаза бегают: хранящийся в банке клей начинает действовать. Рухнув прямо на героев, Блэстка предлагает им испытать то же самое. Каждый понюхавший клей персонаж получает d6 пунктов смятения (повреждений смекалки) и пункт Гнили — это забористая штука! Если из-за полученных пунктов смятения персонаж становится небоеспособен, Блэстка радостно вопит и принимается отплясывать ещё яростнее. Идут часы, банку с клеем вновь и вновь пускают по кругу. Каждый вдох вновь причиняет d6 пунктов смятения (и один пункт Гнили), а это значит, что рано или поздно все персонажи игроков повалятся на пол.

Герои видят психоделические сны и приходят в себя на следующий день, перед самым полуднем, с жуткой головной болью. Блэстка в прекрасном настроении и предлагает им кошачьего корма. Она отводит в сторону персонажа, который потерял сознание последним, говорит, что видела его внутреннюю сущность и знает, что ему можно доверять. Она знает, где найти Котофея: он живёт в старом трейлере в нескольких километрах от селения, нужно лишь немного пройти прямо на запад от старой, давно не ремонтировавшейся дороги, которая связывает Горную Деревню с Гостиницей. В конце разговора Блэстка шепчет герою на ухо:

— *Будь очень осторожен. Я ощутила в одном из твоих спутников тьму. Глубокую тьму. Я не знаю, кто это: знаки были туманны, но на твоём месте я бы спала вполглаза.*

Блэстка говорит это вне зависимости от того, правда это или нет (сопровождает ли героев Ринго, или кто-то из них — двойной агент). На самом деле у неё нет никаких озарений, но эти слова могут заставить игрока засомневаться в поступках друзей и союзников.

НАПАДЕНИЕ ЖУКОРОГА

Несмотря на указания Блэстки, найти жилище Котофея нелегко. Старый трейлер стоит всего в нескольких сотнях метров от дороги, но он частично укрыт густыми зарослями, а Котофей к тому же изо всех сил постарался замаскировать его.

Если среди персонажей игроков есть охотник, он может отыскать трейлер, пройдя проверку охоты. Пока герои

осматриваются, они внезапно слышат громкий треск, и вырвавшийся из-под подлеска огромный жукорог (см. стр. 123) бросается на них, желая отведать их мяса!

Через несколько раундов сражения в дело вмешивается Котофей. Если герои проигрывают, он поражает жукорога точными выстрелами из великолепного арбалета, а если всё обстоит совсем плохо, может даже воспользоваться мутацией — пирокинезом. Если герои побеждают сами или пытаются сбежать, Котофей попробует подкрасться к одному из них (проверка скрытности против наблюдательности), схватить его и приставить к горлу нож.

Котофей не желает ни с кем общаться и изо всех сил постарается запугать персонажей игроков и прогнать их. Даже если он спас их от жукорога, Котофей требует, чтобы герои оставили его в покое, и угрожает им арбалетом. Чтобы он их выслушал, необходима проверка доминирования. Завоевать доверие Котофея можно, предложив ему еду: каждая порция даёт героям модификатор +1. Если жукорога удалось убить, герои могут предложить Котофею забрать всё его мясо — это само по себе даст им модификатор +2.

Котофей, отшельник и изгой: некрупный кот чёрно-белого окраса с длинными белыми усами. Одет в большую камуфляжную зимнюю куртку. Он целыми днями бродит в одиночестве по долине, используя трейлер как базу. В юном возрасте Котофея похитили Смотрители, и говорить об этом он не хочет. Во время разговора нервно заикается и моргает. Котофей презирует племя Кошек за то, что его изгнали. Он очень недоверчив, но, если угостить его рыбой или кошачьими консервами, с радостью включается в разговор. Котофея ни капли не интересует Сопротивление, но он может привязаться к кому-то из персонажей игроков, а также прийти на помощь, если герои попадут в большую беду.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, инстинкт 3

Навыки: драка 2, охота 4, проворство 2, скрытность 5, стрельба 4

Дары предков: охотничий инстинкт

Мутации: пирокинез — см. «Мутанты. Точка отсчёта». Если у тебя нет этой книги, правило следующее: с помощью мутации можно поджигать предметы или других персонажей, находящихся в рамках средней дистанции. Каждый потраченный пункт зверя наносит цели один пункт урона. Броня цели при этом не действует

Снаряжение: нож, камуфляжная куртка (скрытность +1)

Артефакты: арбалет Человеков (качество +3, урон 1, дистанция: дальняя, 8 стрел)

РАССКАЗ КОТОФЕЯ

Если персонажам игроков удастся убедить Котофея, что они не желают ему зла, он пригласит их к себе

в трейлер. Там необычайно грязно, но Котофея это не заботит. Он заваривает чай из мха и предлагает героям угоститься. Котофей спрашивает, чего они хотят, и, если герои упомянут его заточение в Лабиринте, расскажет свою историю. Это болезненные воспоминания, и очевидно, что Котофей не привык об этом говорить.

— Я мало что помню. Когда я закрываю глаза, то вижу роботов в подземных помещениях, заставленных машинами Человеков. Кажется, Смотрители вскрывали меня заживо. И втыкали в меня иголки. Однажды я очнулся на каталке, совсем один. И мне удалось сбежать. Выбрался в огромную шахту. Карабкался наверх, прочь от машин, так быстро, как только мог. Не помню, сколько мне пришлось подниматься. Наконец я оказался снаружи. На вершине горы. Я бежал, бежал обратно в деревню. Но я был уже не тот, что раньше. Наверно, роботы что-то со мной сделали. У меня появилась... новая сила.

Похоже, эти воспоминания даются ему нелегко, но Котофей тем не менее предлагает героям показать место в горах, где он выбрался на поверхность. Ход, ведущий внутрь Лабиринта.

К ВЕРШИНЕ

Планирование похода Котофей оставляет на героев. Их путь лежит к хижине на вершине западного пика — месту, овеянному мифами и среди большинства жителей Райской Долины считающемуся запретным.

Подъём в гору крут и тяжёл, и персонажи игроков поступят благоразумно, если как следует запасутся едой и водой. Если перед выходом герои захотят навестить родные ареалы или попытаться найти Дикую Лапу и доложить об успехах, пусть идут. Дикая Лапа укрывается в Крысином Замке (подробнее об этом будет сказано далее), но в данный момент персонажам игроков будет нелегко это выяснить. Впрочем, единственное, чем она сможет помочь, — это пожелать удачи.

Подъём: выше селения племени Кошек гора становится очень крутой, она покрыта снегом и льдом. Подъём занимает по меньшей мере шесть часов, и каждый персонаж должен каждый час проходить проверку выносливости. В случае провала за этот час он не продвинется вперёд ни на шаг, поскольку будет вынужден остановиться и отдохнуть. На твоё усмотрение провал этой проверки может иметь более серьёзные последствия: ушибы, травмы, падение в расщелину, сход лавины и т. п. Даже если герои отправятся в путь с утра, есть риск, что до прибытия им придётся провести ночь на горном склоне.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Если ты хочешь удлинить поход, то можешь добавить по пути дополнительные события — воспользуйся таблицей случайных событий со стр. 152–153.

Снежная буря: когда герои находятся на полпути (или в любой подходящий, на твой взгляд, момент), склон накрывает снежная буря (см. стр. 130). Героям придётся искать укрытие и переждать, пока она не пройдёт.

Дрон: когда до вершины остаётся около часа ходу, мимо персонажей игроков пролетает дрон. Это рядовое патрулирование, но герои этого не знают. Все они должны пройти проверку скрытности против наблюдательности дрона. Он находится на предельной дистанции, поэтому герои получают модификатор +2. Провал означает, что дрон заметил персонажа и подлетает ближе, чтобы его рассмотреть. У персонажа есть ещё один шанс спрятаться, на этот раз без модификаторов. Если и эта проверка оканчивается провалом, дрон видит героя, и голос из громкоговорителя призывает покинуть территорию. Если персонаж отказывается или атакует, дрон открывает огонь из лазерного оружия и вызывает подкрепление. Д66 минут спустя сюда прибудет наряд роботов-стражей из западной Запретной зоны.

Хижина на вершине: наконец герои добираются до хижины на вершине — ветхого деревянного домика, покрашенного в красный цвет. После всех историй, которые персонажи игроков слышали об этом месте, хижина смотрится на удивление непритязательно. Но внешность может быть обманчива — и вскоре они убедятся в этом воочию.

Котофей проводит отряд в домик через болтающуюся и стучащую на ветру дверь. Окна разбиты, и внутри вдоль стен наметены сугробы. Герои могут здесь немного передохнуть и чуточку отогреться: хижина едва-едва защищает от ветра.

Единственное, что здесь осталось ценного, — это пять пар горных лыж (артефакты) в коридоре. Обязательно упомяни о них: в дальнейшем лыжи могут пригодиться.

ВПЕРЁД И ВГЛУБЬ

Возможно, персонажи игроков начинают задумываться, а куда они идут — где искать этот потайной проход

в Лабиринт. Котофей с улыбкой знающего кота выводит их из хижины. Снаружи где-то через десять метров оказывается большой бетонный блок, встроенный прямо в вершину горы. Его боковая сторона забрана изношенной от времени металлической решёткой. Отверстие, которое закрывает решётка, достаточно велико, чтобы крупный зверомутант, приложив некоторые усилия, смог через него протиснуться. Когда-то решётка запиралась на навесной замок, но он уже давно проржавел и рассыпался в труху. Котофей указывает на решётку.

— Туда. Вот он, путь в Лабиринт. Вы точно уверены, что хотите туда лезть? Я однажды выбрался наружу, но мне очень повезло.

Котофей не пойдёт с героями, как бы успешно они ни проходили проверку доминирования. Он желает им удачи — особенно тем персонажам, к которым привязался, — а затем отправляется вниз по склону, в обратный путь.

Путь вниз: за решёткой оказывается узкий ствол шахты, уходящий далеко вглубь горы. Его диаметр — всего метр, а спуститься можно по ржавой лестнице. Из глубин поднимается неприятный запах сырого камня, а далеко-далеко внизу можно разглядеть слабый источник света. Пора спускаться.

ВНИЗ ПО КРОЛИЧЬЕЙ НОРЕ

Находящийся в глубине горы комплекс (генетическая лаборатория питомника «Альфа» и прилегающие к ней туннели) подробно описан в главе 13. На стр. 217 также есть карта комплекса. Персонажи игроков находят-ся на вершине вентиляционной шахты.

Спуск по шахте — это путешествие в мир, который герои не могли даже вообразить. Лабиринт — это место, которое зверомутанты Райской Долины видят лишь во снах (как правило, в кошмарах). Постарайся создать напряжённую атмосферу, например при помощи правильно подобранной музыки.

Также в главе 13 описаны варианты событий, которые могут произойти во время вылазки в лабораторию. Оказавшись здесь впервые, герои, вероятно, так и не спустятся ниже уровня 2, поскольку их действия,

скорее всего, потревожат кибермозг, и им придётся немедленно покинуть комплекс — хочется надеяться, что вместе с Трюффо.

Уровень 1: подтолкни героев обследовать первый уровень комплекса. Это не обязательно, но там они могут разжиться артефактами и узнать побольше о лаборатории, а кроме того, там им предстоит встреча с роботом Спраксом, которая может оказаться довольно забавной.

Уровень 2: на этом уровне можно найти камеру, в которой заключён Трюффо, а также лабораторные помещения Смотрителей. Если герои увидят лаборатории прежде, чем отыщут Трюффо, это будет более драматично, но строго придерживаться такого порядка не обязательно.

Уровни 3 и 4: вероятно, в этот раз герои сюда не доберутся, поскольку их действия на уровне 2, скорее всего, привлекут внимание Хронос. Кибермозг поднимет тревогу, и героям придётся немедленно бежать из лаборатории.

ПРАВДА О ТРЮФФО

После того как Трюффо схватили, он подвергся нескольким хирургическим операциям. Один его глаз заменили кибернетическим, а в мозг встроили электронные схемы, позволяющие Хронос в любой момент дистанционно вызывать кровоизлияние.

После операций Хронос долгое время говорила с Трюффо через систему динамиков комплекса. Она объясняла, что Сопротивление обречено на поражение, что она контролирует всё происходящее в Долине, а жалкие попытки зверей устроить восстание её только забавляют.

Кибермозг желает, чтобы Трюффо инсценировал побег, покинул лабораторию и вновь вернулся в Сопротивление. Хронос не объяснила своих целей, но сразу дала понять: если Трюффо не будет сотрудничать или выдаст замысел другим зверомутантам, она разрушит Медвежий Угол и истребит всё его племя. Также Хронос рассказала об операциях на мозге Трюффо и их возможных последствиях.

Не видя иного выхода, Трюффо согласился сотрудничать. Он понятия не имеет, как выпутаться из этой ситуации, и судорожно пытается найти решение, но пока что боится предпринять хоть что-нибудь, что может разгневать Хронос. Трюффо пытается скрыть своё отчаяние и вести себя как обычно.

Если персонажи игроков найдут Трюффо, всё должно пройти как счастливая встреча старых товарищей — медведь ничем не станет выдавать, что Смотрители изменили его. Если герои спросят об этом, он соврёт:

ЗМИ-РУЖЬЁ

Убедись, что игроки не забыли про это оружие, если оно у героев. От него запросто может зависеть жизнь или смерть всего отряда.

«Не нашлось у них такого ножа, что вскрыл бы мою шкуру». Трюффо ни в коем случае не покажет спрятанный под повязкой красный огонёк устройства, заменившего левый глаз.

ПОБЕГ

Рано или поздно героям придётся бежать из лаборатории так, что только пятки засверкают. Они не в силах победить всю армию роботов Хронос. Единственный подходящий выход наружу — тот же, каким они попали внутрь, то есть через вентиляционную шахту.

Пусть это будет захватывающая погоня: пока герои карабкаются вверх, за ними с жужжанием летят дроны. Шахта узкая, и это даёт персонажам игроков пре-

имущество — их может атаковать только один дрон за раз. Будет разумно выдать тому, кто лезет последним, ЭМИ-ружьё.

Во время подъёма по лестнице не забудь попросить игроков пройти проверку выносливости. В подходящий с точки зрения драмы момент Хронос запустит вентиляторы шахты (см. стр. 216), чтобы остановить героев, и угроза значительно возрастёт. Хотя Хронос и хочет, чтобы Трюффо сбежал, всех остальных зверомутантов она убьёт без колебаний.

Вниз по склону! Будем надеяться, что герои в итоге доберутся до Горной хижины. На хвосте у них висит стая дронов, и, чтобы сбежать от них, персонажам



придётся спуститься с горы, пройдя проверку проворства. Если игроки не вспомнят об этом сами, можешь напомнить им о горных лыжах в хижине: при движении по снегу они дают преимущество за качество снаряжения +3, что в данный момент очень пригодится!

И СНОВА КОТОФЕЙ

Когда герои и Трюффо сбегут от дронов, им нужно будет решить, куда идти дальше. Вертолёт уничтожен, за ними охотятся Смотрители. Сопротивлению нужен новый штаб — но где?

Особого времени на размышления у них нет: очень скоро появляется старый знакомый, кот-отшельник Котофей. Он следил за тем, что происходит на склоне, и видел, как персонажи игроков появились на поверхности. У Котофея есть для них новости:

— У меня послание от Дикой Лапы. Она ждёт вас в Крысином Замке.

Герои вольны идти куда захотят. Если они спросят совета Трюффо, он укажет на то, что надёжных мест в Райской Долине осталось немного. Медведь полагает, что следует принять приглашение Дикой Лапы и отправляться в Крысиный Замок. Однако не при-
нуждай игроков: если они хотят сперва заглянуть куда-то ещё или у них есть собственные мысли, где раз-
вернуть новую базу, пусть поступают, как им угодно.

После вторжения в лабораторию на поиски героев устремилась целая туча дронов, поэтому куда бы они ни отпра-
вились, пусть немножко попотеют по дороге. Котофей в любом случае никуда с ними не пойдёт — он предпо-
читает одиночество и ускользает обратно в лес. Позднее в ходе кампании он может вновь появиться на сцене.

СРЕДИ ГРЫЗУНОВ

Если герои уже бывали в Крысином Замке, то они заметят, что здесь произошли большие перемены:

НЕПОВИНОВЕНИЕ В ПЛЕМЕНИ КРЫС

Переворот в племени Крыс приводит к тому, что показатель неповиновения немедленно возрастает на 2d6 (пусть игроки пройдут проверку). Как упоминалось ранее, операции Смотрителей предпочтительно планировать так, чтобы на момент этого ключевого события показатель неповиновения в племени Крыс был равен хотя бы 40. Если это по какой-то причине не удалось, можешь перенести дальнейшее действие в другое, более воинственное племя.

мышь-альбинос Чешуйка свергла Финка и захватила власть, став новой альфой племени. Чешуйка вынашивает масштабные планы и претендует на то, чтобы стать новым вождём Сопротивления.

Сейчас Крысиный Замок напоминает военный лагерь. У входа и на крыше ветхого бетонного здания несут дозор нервные часовые. Героев здесь ждут и пропустят без лишних вопросов — даже кошек (однако те всё равно будут ловить на себе полные ненависти взгляды обитателей селения и выслушивать брошенные вдогонку оскорбления).

Чтобы укрыть территорию внутреннего двора от пристальных взглядов летающих дронов, её затянули большой маскировочной сетью. Здесь героев ждут и Чешуйка, и Дикая Лапа (и Ринго, если он был не с героями), которые тепло их приветствуют. Вновь увидев племянницу, Трюффо едва не плачет от радости.

Чешуйка отдаёт приказы направо и налево. Она хочет, чтобы все поняли, что она здесь командир. Дикая Лапа держится в сторонке и не высовывается. Мышь-альбинос улыбается персонажам игроков:

— Добро пожаловать в мой замок. Добро пожаловать в новое Сопротивление. Идёмте, нам многое нужно обсудить.

НОВОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ

Едва захватив власть в крысином племени, Чешуйка прослышала, что Трюффо попал в плен, а штаб Сопротивления разрушен. Она воспользовалась возможностью и предложила Дикой Лапе помощь, рассчитывая в конечном итоге оттеснить её на второй план и возглавить Сопротивление.

Дикая Лапа, Трюффо и персонажи игроков могут продолжать руководить операциями Сопротивления из Крысиного Замка, но Чешуйка настаивает на своём присутствии на всех собраниях. Она непрерывно требует вести более крупномасштабные и дерзкие операции. Чешуйка относится к героям с уважением, но не упустит ни одной возможности напомнить, что Сопротивление продолжает жить благодаря ей.

Чешуйка тайно планирует собственную грандиозную операцию. Подробнее об этом говорится в описании ключевого события № 3. Благодаря Трюффо — или, может быть, одному из героев — Хронос знает обо всём, что происходит в замке. Кибермозг замысливает ответный ход, но пока что выжидает подходящего момента.

КЛЮЧЕВОЕ СОБЫТИЕ №3: БИТВА ЗА ГОСТИНИЦУ

Мышь-альбинос Чешуйка, самопровозглашённый лидер Сопротивления, лелеет грандиозные планы победы над Смотрителями. Втайне от Трюффо и персонажей игроков она замышляет крупное наступление. Лобовой штурм Лабиринта пока что слишком опасен, так что план мыши состоит в том, чтобы атаковать менее защищённую цель — союзников машин, племя Собак.

Однако Чешуйка неверно оценила обстановку сразу с нескольких сторон, и это очень дорого ей обойдётся. Ей так и не удалось закончить изнурительную и ненужную войну с племенем Кошек, из-за чего те отвернулись от нового Сопротивления. Однако о главной своей уязвимости Чешуйка даже не подозревает — проблема в том, что Хронос видит и слышит всё, что происходит в Крысином Замке.

ОБРАЩЕНИЕ ЧЕШУЙКИ

С начала кампании должно пройти уже несколько месяцев, и отличным моментом, чтобы ввести это событие, может быть празднество Зимней крови — обряд, совершаемый в самую тёмную ночь года. Если это не вписывается в хронологию вашей кампании, измени соответствующим образом приведённый ниже текст. Кроме того, это событие подразумевает, что уровень неповиновения в племени Собак по-прежнему низок.

Уже несколько недель ходят слухи, что Чешуйка планирует что-то грандиозное. Подробности неизвестны даже персонажам игроков — Чешуйка не поделилась замыслами ни с кем из посторонних, даже с Трюффо.

Мышь созывает своё многочисленное войско на сбор во внутреннем дворе. Она возвышается над толпой, стоя на древней металлической бочке в окружении костров, горящих в старых мусорных контейнерах. Во дворе полным-полно крыс, мышей и белок, здесь же присутствуют небольшие отряды бойцов из других племён, поселившихся в замке, чтобы сражаться в рядах Сопротивления. Их число зависит от того, насколько успешно Сопротивлению до сих пор удавалось привлекать новобранцев и формировать ячейки.

Чешуйка начинает говорить:

— *Сегодня самая тёмная ночь года, ночь, которую мы зовём Зимней кровью. Поколение за поколением мы соблюдали традицию: отдавать зверей из нашего собственного племени на расправу Смотрителям, приносить машинам жертву, чтобы они вернули нам тепло*

и солнце. В этом году я положу традиции конец. Смотрители нам не защитники, они наши тюремщики. В этом году мы покажем им, что на самом деле значит Зимняя кровь!

Речь встречают громовыми аплодисментами. Чешуйка ждёт, пока они стихнут, и продолжает:

— *Мне жаль об этом говорить, но не все звери Райской Долины стоят в едином строю против Смотрителей. Есть племя, которое повинуется любому капризу машин, которое служит им, вместо того чтобы примкнуть к нам в борьбе за свободу. Разумеется, я говорю о племени Собак. Слишком долго мы терпели их предательство. На рассвете мы нападём на Гостиницу! Кто со мной? Кто со мной?*

Последние слова тонут в аплодисментах и одобрительном рёве бойцов Чешуйки. Предводительница выпускает войско, и повстанцы расходятся — готовиться к утреннему штурму.

ОГНЕННАЯ ПОВОЗКА

Сразу после собрания Чешуйка подзывает персонажей игроков. У неё для них особое поручение. Она рассказывает о фантастической машине, которая может очень пригодиться во время штурма Гостиницы. Это могучая боевая машина эпохи Древних, способная прорваться через ограду, окружающую вражескую территорию, и проложить путь мышшному войску. Брошенная машина стоит на горе книзу от Гостиницы, и собиратели племени Крыс заправили её выпивкой и убедились, что она исправна. Они называли боевую машину Огненной Повозкой.

— *Я прошу вас, героев, атаковавших Лабиринт, о помощи. Мне нужно, чтобы вы повели Огненную Повозку и возглавили атаку на Гостиницу. Также я хочу, чтобы вы взяли в плен или убили собачью альфу Лайку. Мои войска пойдут за вами и будут сражаться до самой смерти, я в этом не сомневаюсь. Ну, то есть, не в смысле, что вы умрёте, я уверена, что это не понадобится. Можете мне поверить: мы застанем их врасплох!*

Если герои соглашаются выполнить это задание, Чешуйка объясняет, что через несколько часов, рано

утром, им нужно будет встретиться с собирателем Винтиком. Он отведёт их к Огненной Повозке. Персонажи игроков на боевой машине будут наступать с севера, в то время как основные силы в этот же момент ударят с опушки леса на востоке. Чешуйка услышит шум машины и таким образом поймёт, когда начать атаку.

Герои могут и отказаться от задания. В этом случае Огненную Повозку поведёт Дикая Лапа.

ПРЕДАТЕЛЬ

Когда разговор с Чешуйкой уже почти закончился, герои внезапно видят рядом чью-то тень. Она устремляется прочь и быстро исчезает. При желании персонажи игроков могут пройти проверку наблюдательности — при успехе они видят, что тень принадлежит рептилии в залатанной куртке. Она бежит по льду через ближайшую к Крысиному Замку реку и исчезает в лесу на другом берегу.

Тень принадлежит Ринго, который только сейчас услышал о планирующемся нападении на Гостиницу. Подслушав разговор, он бросается предупредить Лайку. Если у кого-то из персонажей игроков есть охотничий инстинкт (дар предков), он сможет взять след Ринго, если потратит один пункт зверя. В противном случае потребуется успешная проверка наблюдательности.

Если герои захотят преследовать Ринго, оставаясь незамеченными, все они должны пройти проверку скрытности против его наблюдательности. Если хоть один персонаж её провалит, Ринго поймёт, что за ним гонятся. Он устроит в тёмном зимнем лесу засаду и выждет момента, чтобы напасть на преследователей, когда они будут проходить мимо.

Стычка с Ринго: если между Ринго и персонажами игроков начнётся схватка, они, скорее всего, победят. Он трясётся за свою жизнь и утверждает, что не делал ничего плохого, просто вышел на вечернюю прогулку и испугался, когда заметил, что его преследуют. Персонаж, прошедший проверку проникаемости, моментально поймёт, что игуана лжёт. Если успешно воспользоваться навыком доминирования, Ринго моментально сломается и, всхлипывая, обо всём расскажет. Он говорит, что с самого начала был шпионом Лайки. Он хотел уйти от неё, но она угрожала выдать его, и у Ринго не было иного выхода, кроме как оставаться двойным агентом.

Ящер признаётся, что сообщил Лайке, что штаб Трюффо находится в Вертолёте, так что, вероятно, в похищении медведя виноват он. Однако он торжественно клянется, что ещё не сообщил Лайке о готовящемся нападении на Гостиницу: Ринго не знал о нём до речи Чешуйки. Любой герой, обладающий навыком проникаемости, может обнюхать Ринго и убедиться, что тот говорит правду.

Признавшись во всём, Ринго падает на колени и умоляет простить его. Если его пощадят, Ринго станет верным последователем Сопротивления. Он боится Лайку и не хочет больше никогда её видеть.

Слежка за Ринго: если герои не выдадут себя, они могут проследить за Ринго до самой Гостиницы. Охранники у ворот немедленно его пропускают, и он исчезает в дверях главного здания. В Сопротивление он больше не вернётся.

Если персонажи игроков осмотрят Гостиницу, пройдя проверку наблюдательности, то увидят, что весь комплекс зданий укреплен: внутри огороженного периметра соорудили баррикады из остовов машин, а часовых, похоже, больше, чем обычно.

Когда герои вернутся в Крысиный Замок, они могут сообщить об увиденном Чешуйке, но та сочтёт всё это простым совпадением и добавит, что отменять атаку в любом случае слишком поздно.

НА ГОСТИНИЦУ!

Рано утром, за несколько часов до того, как на востоке забрезжит рассвет, армия Чешуйки выдвигается в наступление. Она состоит примерно из 100 грызунов и некоторого количества зверомутантов из других племён — их число зависит от того, насколько успешны были ранее действия Сопротивления. Чтобы рассчитать приблизительное значение, умножь общее количество ячеек Сопротивления на 10.

Освещая себе путь зажжёнными факелами, разношёрстная армия вместе с Дикой Лапой марширует в сторону Гостиницы через лес к югу от западной Запретной зоны (см. стр. 97).

Если герои отказались возглавить атаку на Огненной Повозке, они могут вместо этого находиться в составе основных сил.

Трюффо: пожилой медведь не участвует в штурме. Он остаётся в Крысином Замке распорядиться делами в отсутствие Чешуйки.

Винтик: если персонажи игроков согласились выполнить задание Чешуйки, их находит собиратель Винтик (см. описание и параметры на стр. 206). Он ведёт героев по другой лесной тропе к северу от Запретной зоны и вверх по горному склону. В нескольких километрах к юго-востоку от Горной Деревни они видят Огненную Повозку — внушительный ржавый силуэт в холодном свете луны.

Как выясняется, Огненная Повозка — это не боевая машина, а ратрак, когда-то использовавшийся на древнем лыжном курорте (см. картинку). Он и впрямь функционирует — и это мощная машина, запросто способ-

ная прорвать изгородь. Однако очень скоро станет ясно, что дело отнюдь не так просто.

Винтик показывает героям, как завести Огненную Повозку и рулить ей. Двигатель просыпается и начинает рычать. Оглушительный шум распространяется вниз по склону. Вероятно, он привлечёт внимание и зверомутантов-собак, и Смотрителей, так что действовать нужно быстро.

Огненная Повозка: старый ратрак может взять на борт до четырёх мутантов. Машина обеспечивает качество +2 при проверках проворства и драки (таранный удар, урон 2). Показатель брони металлического корпуса равен 6 — эту защиту получают все, сидящие в кабине водителя. Огненная Повозка обладает показателем прочности 6. Это означает, что качество Повозки снижается на один пункт только после того, как машина получает 6 пунктов урона. Когда она получит ещё 6 пунктов урона, её качество снизится до нуля и машина сломается. Таран Огненной Повозкой считается проверкой драки, при которой вместо телосложения используется ловкость водителя, а вместо навыка драки — его проворство. Подробные правила об использовании транспортных средств содержатся в книге «Мутанты. Точка отсчёта».

БИТВА ЗА ГОСТИНИЦУ

Дорога к Гостинице верхом на Огненной Повозке бедна на события, но, подъехав ближе, герои непременно увидят, что Гостиница сильно укреплена. Внутри огороженного периметра сооружены баррикады из остовов машин и утиля, и повсюду расставлены часовые. Возможно, герои уже заметили это, когда следили за Ринго, но сейчас, когда рассвело, становится очевидно: Гостиница готова сражаться.

Вероятно, игроки поймут, что племя Собак было предупреждено о готовящемся штурме. Если Ринго добрался сюда прошлым вечером, это не должно удивлять. Если же нет, остаётся вопрос: кто предал Сопротивление? Правда состоит в том, что это сам Трюффо. Имплантаты в его голове передавали всё, что он слышал и видел, Хронос, а та в свою очередь сообщила Лайке. Впрочем, знать об этом герои на данный момент, конечно, не могут. Войска Чешуйки слышат рёв приближающейся Огненной Повозки, и штурм Гостиницы начинается!

На прорыв: из-за баррикад прорвать изгородь становится тяжелее, но всё же это возможно. Водитель Огненной Повозки может пойти на таран (драка, качество +2 — см. выше): чтобы снести изгородь и стоящую за ней баррикаду, требуется в общей сложности хотя бы 10 пунктов урона. Находящиеся за предела-

ми машины персонажи тоже могут атаковать изгородь, но она уязвима только для ударов холодным оружием.

Альтернативный вариант — перелезть или перепрыгнуть через изгородь с крыши Огненной Повозки. Для этого потребуются проверка проворства, и успех позволит увеличить шансы остальной армии на победу (см. ниже).

Спутник и часовые: когда начинается атака, все двенадцать охранников Гостиницы бдят на своих постах. Двое находятся внутри главного здания, возле апартаментов Лайки, а остальные занимают позиции на сторожевых башенках или во дворе и готовы к бою. Бойцами во дворе командует личный телохранитель Лайки — Спутник. Его главная цель — защитить Лайку. См. подробнее на стр. 187.

Когда персонажи игроков приближаются, по ним открывают огонь двое часовых с ближайшей вышки. После того как герои прорвут изгородь или перелезут через неё, на них немедленно нападут другие охранники — их столько же, сколько героев, и если они понесут потери, в следующем раунде выбывших заменят свежие бойцы. Героям нужно продержаться два раунда, по истечении которых у врагов появятся новые заботы — прибывает войско Чешуйки.

Армия Чешуйки: едва услышав и увидев подъезжающую Огненную Повозку, Чешуйка приказывает бойцам атаковать. Завывающая орда повстанцев добирается до изгороди через два раунда после героев. Они рассчитывают на то, что герои пробили брешь в окружающей Гостиницу изгороди, но в любом случае пойдут вперёд — если понадобится, они попытаются как можно быстрее перелезть или перепрыгнуть через изгородь.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ИЗ ПЛЕМЕНИ СОБАК

Любой персонаж из племени Собак столкнётся перед штурмом с моральной дилеммой. Мысль о том, чтобы участвовать в полномасштабном нападении на родное селение, может быть невыносима — как бы герой ни презирал Лайку и её приспешников. Другие бойцы армии Чешуйки могут косо смотреть на всех Собак и подозревать в них шпионов или двойных агентов. Для героев здесь нет правильного выбора: им придётся поступить так, как велит совесть. Может быть, они даже попытаются предупредить своих близких из племени Собак о том, что их ждёт?

ОГНЕННАЯ ПОВОЗКА



Весь рынок погружается в хаос. Бойцы Сопротивления и защитники Гостиницы пускают в ход оружие, когти, зубы. Другие обитатели селения просыпаются и тоже вступают в схватку с врагами племени. Снег обагрывается кровью. Исход этой лютой схватки непредсказуем (см. врезку).

Лайка: прежде чем персонажи игроков смогут ворваться в Гостиницу, чтобы схватить Лайку, им придётся сразиться с несколькими охранниками. Апартаменты альфы находятся на четвёртом этаже (см. карту на стр. 190). Перед дверью стоят двое охранников. Если Спутник ещё жив, он будет защищать Лайку изо всех сил. Пока снаружи на дворе бушует большое сражение, между персонажами игроков и Спутником, охранника-

ми и Лайкой может произойти отдельная драматичная схватка.

Если минувшей ночью герои не остановили Ринго, он находится здесь же, в апартаментах Лайки, и сражается на её стороне. Однако если чаша весов клонится в сторону персонажей игроков, Ринго перебегает к ним и заявляет, что это Лайка заставила его стать предателем.

Гори оно всё! Понимая, что она вот-вот проиграет и лишится всего, Лайка не боится пойти на крайние меры. Если она решит, что терпит поражение, то поджигает бутылку с горючей смесью (один манёвр) и бросает её в героев (одно действие). Затем она пытается сбежать через окно (проверка проворства).



КТО ПОБЕДИТ?

Разыграть всю битву за Гостиницу в подробностях невозможно — как только к часовым присоединятся остальные члены племени Собак, с каждой стороны окажется более сотни участников. Поэтому преврати битву в фон для действий персонажей игроков и сосредоточься на их схватке со Спутником и Лайкой.

Определить исход сражения можно по следующим правилам. Пусть игроки бросят основные кубики. Затем сверь число полученных  с таблицей ниже. Идти на риск при этой проверке нельзя. Исходное количество кубиков равно трём, при этом действуют следующие модификаторы:

- ❑ если герои прорвались через изгородь вокруг Гости-ницы: +2;
- ❑ за каждую действующую в настоящее время ячейку Сопротивления: +1;
- ❑ племя Кошек не участвует в битве, поэтому его ячей-ки в расчёт не принимаются.

Количе-
ство  Исход

0	Атака Чешуйки полностью сорвалась. Лишь не- большой части её бойцов удаётся попасть во вну- тренний двор, и их быстро уничтожают. Осталь- ные убегают в ночь. Дикая Лапа ранена. Геро- ев атакуют со всех сторон, и, чтобы прорваться в главное здание и добраться до апартамен- тов Лайки, им придётся сразиться с нескольки- ми охранниками
1	Большому числу нападающих удаётся ворваться во внутренний двор, и силы оказываются рав- ны. До появления Смотрителей ни одной сторо- не не удаётся склонить чашу весов в свою поль- зу. Герои могут остаться в стороне от основной схватки, но, чтобы попасть в главное здание, им придётся одолеть двух охранников
2+	Волна атакующих захлестывает внутренний двор и стремительно подавляет защищающихся. За- щитники или убиты, или беспорядочной толпой убегают прочь. Герои могут добраться до апар- таментов Лайки, не встретив по пути ни одно- го противника



Для броска бутылки с горючей смесью использует-
ся навык стрельбы; дополнительные  не оказывают
эффекта. Всех, находящихся в пределах средней дис-
танции от места удара, поражает взрывом с мощно-
стью 6. Комнату охватывает пламя, и все, находящиеся
внутри, каждый раунд подвергаются той же атаке, пока
не выскочат наружу. Персонаж, получивший при этом
хотя бы один пункт урона, загорается и продолжает
подвергаться этой атаке даже после того, как выбежит
из комнаты. Чтобы сбить с себя огонь, персонаж дол-
жен пройти проверку проворства.

Пламя быстро распространяется по всему четвёртому
этажу, и вскоре уже всё здание Гостиницы ярко пылает
посреди зимней темноты.

Лайка побеждена? Если персонажи игроков убьют
или схватят Лайку и покажут, что она побеждена, бо-
евой дух племени Собак угаснет. Лайка держала пле-
мя в кулаке, и никто не понимает, что делать дальше
без её руководства. Битва во дворе (если она ещё идёт)
стихает. Каждый пытается понять, продолжать ли ему
драться или сложить оружие. И в этот момент появля-
ются Смотрители.

ПОЯВЛЕНИЕ СМОТРИТЕЛЕЙ

Внезапно на поле боя появляется многочисленное под-
разделение Смотрителей. Когда именно это произой-
дёт, решать тебе, но идеальный момент — когда персо-
нажи игроков взяли в плен или убили Лайку или когда
битва будет вот-вот проиграна или выиграна.

Дроны висели в воздухе всю ночь, а наземный удар-
ный отряд находился неподалёку, готовый в любой мо-
мент вмешаться. Однако Хронос выжидала, пока сра-
жение не подойдёт практически к самому концу. Она
хочет изучить тактику и боевые возможности Сопро-
тивления, а заодно пользуется возможностью препод-
дать Лайке урок — в последнее время та позабыла о по-
корности и дисциплине. Если в процессе Лайку убьют,
это невеликая потеря для кибермозга: на её место всег-
да найдётся желающий.

Без всякого предупреждения двор Гостиницы за-
ливает ослепительный свет прожекторов, и внутрь
с грохотом заходят два робота-крушителя. Если
кто-то ещё продолжал сражаться, то моментально за-
мирает. С каждого крушителя спешивается по четыре
стража с оружием наизготовку. В воздухе парят пять
дронов. Зимнюю ночь разрывает металлический го-
лос:

— Это место находится под охраной Смотрителей.
Немедленно сложите оружие и покиньте террито-
рию.

У бойцов Чешуйки есть несколько секунд на то, чтобы отреагировать на эти слова, а затем роботы открывают огонь из лазерного оружия. Это настоящая бойня. Десятки повстанцев падают замертво, словно под ударом гигантской косы. Остальные спасаются бегством. Несколько смельчаков — в основном кролики, если они участвовали в штурме, — пытаются отбиваться, но у них нет ни шанса.

Пусть герои решат, что делать. Если они снаружи, во дворе, то моментально попадают в прицел Смотрителей и должны пройти проверку проворства и бежать, пока их не перебили. Если герои собираются сражаться, то пусть сражаются — но они должны понимать, что даже с ЭМИ-ружьём шансы победить — или даже просто выжить — очень невелики.

Чешуйка и Дикая Лапа: среди погибших в этом побоище оказывается и Чешуйка. Её карьера самопровозглашённого вождя Сопротивления резко обрывается. Дикой Лапе удаётся сбежать — в одиночку или вместе с персонажами игроков. Она хочет поскорее вернуться в Крысиный Замок к Трюффо.

КРЫСИНЫЙ ЗАМОК В РУИНАХ

Долгие недели или даже месяцы после вторжения в лабораторию кибермозг Хронос планировала карательную операцию, и теперь настало время привести замысел в исполнение. Животные Райской Долины получают урок, который ещё долго не забудут.

В тот же самый момент, когда ударный отряд атакует Гостиницу, Хронос отправляет двух разрушителей к Крысиному Замку, и роботы разносят здание в буквальном смысле на куски. Герои и другие персонажи, отступающие к замку после битвы за Гостиницу, слышат приглушённые звуки взрывов и видят поднимающиеся над ареалом грызунов столбы дыма.

Что-либо предпринимать уже поздно. Крысиный Замок превратился в грудку развалин. Десятки грызунов погибли под завалами, остальные бежали в поисках укрытия в леса. Их обуревают страх, терзает холод — а скоро настигнет и голод.

Трюффо. Вероятно, персонажи игроков будут искать Трюффо. Его нигде нет. Если герои опросят уцелевших, то узнают, что в общем хаосе медведь, как и все остальные, бежал из замка, но сказать, куда он направился, никто не может.

В действительности Трюффо осознал, что своим присутствием подвергает опасности всех вокруг, в особенности Сопротивление и героев, поскольку всё, что он видит, становится известно Хронос. Медведь решает залечь на дно. В голове у него медленно зарождается план, как нанести кибермозгу ответный удар.

Персонаж, которого дикие предки одарили охотничьим инстинктом, может отыскать Трюффо по следам, но на то, чтобы найти медведя, спрятавшегося в незаметной ложбине в северной части Райской Долины, уйдёт несколько дней. Трюффо говорит, что в Долине больше нет безопасных мест и что герои должны оставить его одного. Медведь выглядит так, будто он морально сломлен, но на самом деле он боится, что Хронос схватит или убьёт его близких. В данный момент он ни за что не расскажет героям правду.

Куда теперь? Персонажи игроков могут поступать, как им угодно. Возможно, они решат остаться и помочь шокированным грызунам или отправятся в свои родные ареалы. Герои могут обсудить дальнейшие действия с Дикой Лапой, но она в полной растерянности. Персонажам игроков нужно где-то найти новое укрытие, новую базу Сопротивления — или того, что от него осталось.

Может быть, получится спрятаться в селении кого-то из героев? И в Барсучьем Холме, и в Кроличьих Норах есть множество подземных туннелей. Пусть персонажи игроков возьмут ответственность на себя и постараются справиться с этой задачей.

ОПУСТОШЕНИЕ

В битве за Гостиницу и при нападении на Крысиный Замок гибнет множество зверомутантов. Игроки должны пройти проверку и определить, какой эффект эти события произвели на показатели неповиновения и населения:

- ❑ в битве за Гостиницу племя Крыс теряет 3d6 населения. В случае с другими племенами бросьте по одному d6 за каждую действующую ячейку Сопротивления из этого племени (от числа ячеек зависит, сколько представителей племени вообще участвовало в битве). Племя Кошек не присоединилось к штурму, и на него проверка не распространяется;
- ❑ когда по Райской Долине расходятся новости о провалившемся наступлении, показатели неповиновения всех племён уменьшаются на d6;
- ❑ при нападении на Крысиный Замок племя Крыс дополнительно теряет d6b населения, а его показатель неповиновения уменьшается ещё на 2d6.

КЛЮЧЕВОЕ СОБЫТИЕ №4: ГНЕВ ПРИРОДЫ

Скоординированные удары по Гостинице и Крысиному Замку — только начало карательной операции кибермозга против зверомутантов. Хронос в ярости из-за «предательства» её собственных созданий, и теперь она обрушивает на них всю свою убийственную мощь.

Однако её армия роботов отнюдь не бесконечна, и после каждой крупной операции требуются долгие ремонтные работы и техническое обслуживание. Поэтому Хронос активирует старый механизм, созданный для того, чтобы задавать условия окружающей среды, в которую выпускали созданных в лаборатории мутантов. С помощью этой системы учёные могли управлять температурой, погодой, уровнем водоёмов и даже самой землёй Райской Долины.

ОПЕРАЦИИ СМОТРИТЕЛЕЙ

Теперь — и только теперь — ты должен начать проводить описанные ранее в этой главе операции гнева природы (см. стр. 149). Каждый стратегический ход ты можешь применить все пять, по одной операции каждого вида. Не сдерживайся: пусть игроки почувствуют, что конец племён Райской Долины уже близок.

Ты можешь подвергнуть ударам стихии любые племена, но бей сильнее по тем племенам, в которых больше ячеек Сопротивления. Кроме того, обойдись помягче с племенем Кошек, поскольку оно не участвовало в нападении на Гостиницу.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Результатом этих актов мщения становятся сотни погибших зверомутантов и практически полное разрушение мест их обитания. Племена раскалываются, разрозненные общины зверомутантов пытаются хоть где-нибудь отыскать еду и укрытие от холода. Ощущение надвигающейся гибели, мысли о том, что для племён зверомутантов настали последние дни, становятся осязаемыми по всей Райской Долине.

Ты можешь разыграть эти мрачные события в подробностях или в общих чертах. Есть множество способов расширить эту часть кампании, добавив в неё дополнительные приключения и второстепенные сюжетные линии. Несколько вариантов:

- ❑ одного из персонажей игроков просят поискать друга из его родного племени — пропавшего без вести, а возможно, погибшего;
- ❑ между двумя племенами или общинами разгорается конфликт из-за еды, охотничьих территорий или жилищ;

- ❑ в схватке со зверомутантами из другого, хищного племени погибает несколько кроликов. Изголодавшиеся звери принимают злосчастное решение съесть их. Это приводит к кровной вражде с племенем Кроликов. Персонажи игроков могут оказаться втянутыми в эту историю или попытаться разрешить конфликт;
- ❑ группа персонажей ведущего пытается изловить героев или Дикую Лапу. Они намерены сдать мятежников Смотрителям, чтобы заслужить милость машин;
- ❑ некоторые зверомутанты планируют отчаянную попытку прорваться через Внешнюю изгородь и сбежать из долины. Помогут ли им герои? Скорее всего, побег провалится, и даже если кому-то из зверомутантов удастся выбраться за Изгородь, их вскоре переловят дроны.

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Разумеется, гнев природы станет тяжёлым ударом по Сопротивлению: с гибелью зверомутантов и уменьшением показателя населения, вероятно, исчезнет множество ячеек, — но это будет ещё не конец. Персонажи игроков, как и прежде, могут планировать и проводить операции. Однако учитывая, как стремительно уменьшается население, вероятно, вам стоит сыграть ещё один или несколько стратегических ходов, а затем переходить к описанному ниже финальному ключевому событию.

БОЛЬШЕ НОВОБРАНЦЕВ!

С этого момента требования по численности населения племени, приходящегося на каждую ячейку, снижаются с 50 до 10 — ситуация отчаянная, а революционным ячейкам больше нет смысла прятаться.

Девятое племя: с этого момента герои могут попытаться завербовать повстанцев из неуловимого племени Лосей. Драматичные события вынудили их наконец-то выйти из тени и вступить в борьбу. Численность населения девятого племени — 50, показателя неповиновения у него нет. Лосей можно вербовать в любом ареале, но при подсчёте уровня опасности (см. стр. 146) считай, что любая операция с их участием проходит в несмежном ареале.



КЛЮЧЕВОЕ СОБЫТИЕ №5: ШТУРМ ЛАБИРИНТА

С момента нападения на Гостиницу минуло много дней, и каждый уносил всё новые жизни. Всё это время Трюффо терзала совесть — и снедала растущая ярость. Из укрытия он наблюдал, как кибермозг по своей жестокой прихоти губит зверомутантов. Трюффо вынужден был подчиняться Хронос из-за её угрозы уничтожить племя Медведей, но гнев природы не пощадил и их.

Сейчас, с приближением весны, в Райскую Долину возвращаются тепло и свет. Трюффо разработал план и приступил к его исполнению. Он связался с кибермозгом и предложил выдать героев в обмен на то, чтобы удары стихии по зверомутантам прекратились. Хронос, которая после проникновения персонажей игроков в лабораторию затаила на них глубокую злобу, клюнула на эту приманку. Данное ключевое событие знаменует собой финал кампании, и приступить к нему следует только тогда, когда, на твой взгляд, подойдёт время.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ТРЮФФО

Без всякого предупреждения снова объявляется Трюффо. Вероятно, персонажи игроков не виделись с ним уже несколько недель или месяцев. Где именно состоится встреча, совершенно неважно — Трюффо просто отыщет героев, где бы они ни были. Если группа разделилась, Трюффо находит одного из них и просит собрать всю компанию вместе. Время поджигает. Когда все герои готовы его выслушать (и Трюффо уверен, что никто другой их не подслушает), он рассказывает о том, что планировал всё это время:

— Наступили смутные времена. Звери Райской Долины стоят на пороге гибели. Я думал, что мы сможем пережить бурю, затаившись на какое-то время, но я ошибся. Здесь, в Райской Долине, мы все и умрём — если не будем действовать прямо сейчас. Последние несколько месяцев я наблюдал за Смотрителями и их перемещениями. Я видел неисправные машины, которые не могли нормально ходить. Смотрители не столь неуязвимы, как нам кажется. Наша борьба была не напрасной. Если мы ударим в нужном месте в нужное время, мы можем расправиться с ними раз и навсегда. Когда я был в Лабиринте, то узнал, что у Смотрителей есть повелительница. Они называют её Хронос. Я слышал её голос, голос холодной механической стальной, правительницы всех машин. Если мы смо-

жем убить Хронос, все остальные Смотрители падут. Я убеждён в этом. И мне кажется, я знаю, где её искать.

Трюффо просит героев развернуть карту генетической лаборатории, если они ранее нашли её и сохранили до этого момента. Если у них нет карты, Трюффо рисует новую по памяти. Он указывает на вычислительный центр, расположенный в самой глубине, на уровне 4.

— Вот где мы найдём Хронос. Проблема в том, как проникнуть туда так, чтобы машины нас не поймали и не разрезали на кусочки. Особенно учитывая, что вентиляционная шахта, которой мы воспользовались в прошлый раз, наверняка уже заделана. Но у меня есть идея. Нам нужна отвлекающая операция, большая операция. Взгляните сюда.

С этими словами медведь указывает на два технических туннеля на уровне 3.

— Входы в эти туннели расположены внутри Запретных зон. Именно через них Смотрители входят и выходят из Лабиринта. Если собрать всё Сопротивление — или то, что от него осталось, — и атаковать восточную Запретную зону, то небольшой отряд — то есть мы — сможет проскользнуть в западную Запретную зону, спуститься вниз, найти Хронос и уничтожить её прежде, чем она поймёт, что происходит. Что скажете, друзья? Опасно, знаю, но что нам ещё остаётся? Сидеть здесь и ждать смерти?

Дай игрокам возможность подумать, задать вопросы и составить план. Трюффо считает, что Дикая Лапа должна руководить отвлекающим ударом в восточной Запретной зоне. Если у героев есть другие соображения, как проникнуть в лабораторию и найти Хронос, пусть выскажутся — главное, чтобы атака на комплекс состоялась. Трюффо безоговорочно настаивает на том, чтобы пойти с ними, — это неотъемлемая часть его плана.

СБОР СИЛ

Прежде чем персонажам игроков удастся привести план в исполнение, они должны мобилизовать остатки

Сопrotивления. Отряд, который нанесёт отвлекающий удар, должен быть достаточно велик, чтобы Смотрители целиком сосредоточились на нём.

К штурму необходимо привлечь как можно больше ячеек Сопrotивления. Герои могут обойтись теми бойцами, что уже есть, но Трюффо советует завербовать ещё. Если герои согласятся, разыграйте ещё один или несколько стратегических ходов. Персонажи игроков могут навестись в племена лично — насколько подробно разыгрывать эти визиты, решать тебе.

ПЛЕМЕНА

Ниже кратко описано предполагаемое положение дел в каждом племени. Разумеется, их следует подправить в зависимости от предшествовавших событий кампании.

Племя Собак: по всей вероятности, Гостиница сгорела дотла, а Лайка убита или свергнута. В этом случае племя рассыпается на множество общин без единого лидера. Персонажи игроков могут заручиться их поддержкой — особенно волков и лис. Если Гостиница устояла, а Лайка жива, она по-прежнему правит племенем, но от гнева природы пострадали и Собаки. Привлечь Лайку в Сопrotивление в принципе возможно, но героям, вероятно, будет трудно ей доверять.

Племя Кроликов приняло всю тяжесть войны с Хронос на себя, и от его ареала мало что осталось. Однако несмотря на тяжелейшие потери, привычные к ужасам войны Кролики смогли выжить под землёй. Владеющие секретом пороха Кролики — ценные союзники в готовящемся деле.

Племя Кошек во время нападения на Гостиницу оставалось в стороне из-за войны с Крысами, и гнев кибермозга их в основном миновал. Ночной Коготь по-прежнему не уверена, что ей следует вмешиваться в дела других племён, и предпочитает, чтобы Кошки так и оставались вне войны. Настойчивые герои могут убедить племя присоединиться к ним.

Также герои могут отыскать Котофея — он примет участие в битве вне зависимости от того, последует ли его примеру остальное племя.

Племя Крыс, вероятно, было почти целиком истреблено Смотрителями. Ещё может оставаться несколько общин, но они разбросаны по всей Райской Долине. Им нечего терять, и они наверняка поддержат героев.

Другие племена: племена Обезьян, Барсуков, Медведей и Рептилий сильно пострадали от гнева природы, который обрушила на них Хронос. Вероятно, ге-

рои найдут здесь поддержку — особенно если они сами принадлежат к этим племенам.

ОТВЛЕКАЮЩИЙ УДАР

Пусть персонажи игроков спланируют оба удара. Трюффо и Дикая Лапа могут вносить предложения, но позволь игрокам организовать штурм так, как они захотят. Персонажи игроков — герои Сопrotивления, и войска повстанцев сделают всё, что они скажут.

Восточная Запретная зона расположена где-то в пятнадцати километрах от западной. Для того чтобы отвлекающий удар достиг наилучшего эффекта, бойцам — назовём их отрядом Б — нужно будет атаковать за некоторое время до того, как свой шаг сделают Трюффо и герои — отряд А. Отряд Б должен суметь уничтожить достаточное количество Смотрителей или хотя бы сковать их боем на достаточно продолжительное время, чтобы Хронос отправила туда ещё больше роботов. Только после того, как в восточную зону отправится подкрепление, отряд А сможет атаковать через западную зону. Если герои не дойдут до этой мысли сами, пусть её разъяснят Трюффо и Дикая Лапа.

Задача, стоящая перед отрядом Б, — отбиваться от всё прибывающих роботов и выиграть для отряда А достаточно времени. Подробности описаны ниже.

Шок и трепет: вероятно, никто из персонажей игроков не будет лично участвовать в отвлекающем ударе отряда Б. Соответственно, эта битва не будет разыгрываться в подробностях, хотя у героев остаётся некоторый контроль над происходящим — ведь это они спланировали всю операцию.

Рассчитай боевую мощь отряда Б — то есть количество основных кубиков, которое будет использоваться при проверках, — в зависимости от того, сколько в Сопrotивлении осталось действующих ячеек, и некоторых других факторов. См. таблицу ниже.



Участники	Боевая мощь
Обычная ячейка	1
Кроличья ячейка	2
Дикая Лапа	1
Лайка	1
Генерал Корнеплод	1
Котофей	1
ЭМИ-ружьё	1





Революционные ячейки, состоящие из кроликов, сильнее прочих благодаря строгой военной дисциплине и наличию в их арсенале огнестрельного оружия и взрывчатки.

Обрати внимание: героям придётся выбирать, отдать ли ЭМИ-ружьё отряду Б или использовать его самим.

Штурм: в какие-то моменты в ходе операции игроки должны будут проходить проверку боевой мощи отряда Б. Если они получают хотя бы один ☢, отряд Б ещё какое-то время продолжает отвлекать Смотрителей. Каждый выпавший ☢ означает понесённые отрядом потери — этот кубик выбывает из игры, и боевая мощь отряда уменьшается. В ходе этой проверки нельзя идти на риск.

Если игроки не получили ни одного ☢, отряд Б терпит поражение и оказывается рассеян, а Смотрители могут вернуться в лабораторию, где находится отряд А.

В таблице ниже приведена общая хронология сражения в восточной Запретной зоне. Когда происходит каждое из этих событий, игроки должны проходить проверку боевой мощи отряда Б вне зависимости от того, чем сейчас заняты их персонажи. Это означает, что игроки будут знать то, что неизвестно их персонажам; это сделано сознательно, чтобы создать как можно более сильное драматическое напряжение.

ВРЕМЯ С НАЧАЛА ШТУРМА	СОБЫТИЕ
0 минут	Отряд Б атакует восточную Запретную зону. Эту территорию обороняет отряд дронов и стражей
10 минут	К месту сражения прибывает стая дронов и атакует отряд Б с воздуха
30 минут	Из генетической лаборатории прибывают подкрепления: один разрушитель и отряд стражей
60 минут	Прибывают все остальные Смотрители, находящиеся в распоряжении Хронос

Эта таблица — лишь предлагаемый нами вариант. Внеси в неё любые изменения, чтобы сделать сражение и операцию отряда А как можно более драматичными. Если игроки четыре раза успешно проходят проверку, отряд Б побеждает Смотрителей. Отложи финальную проверку до момента, когда персонажи игроков встретятся с кибермозгом — в противном случае их встреча выйдет не столь эффектной.

СНОВА В ЛАБОРАТОРИИ

Проникновение героев в западную Запретную зону следует разыграть в подробностях. Важный вопрос — как скоординировать оба удара. Если в отряд Б входят кролики, они могут начать наступление с мощного

взрыва — такой план действий предложит генерал Корнеплод (если он участвует в операции). Грохот взрыва разнесётся по всей Райской Долине, и для героев это будет сигналом: можно начинать атаку.

Западная Запретная зона расположена у подножия горы, среди низких, сучковатых и кривых деревьев и кустарников. Пространство внутри и непосредственно снаружи изгороди когда-то расчищалось от любой растительности, но последние несколько лет этим никто не занимался, и местность поросла кустами — превосходные условия, чтобы прокрасться незамеченными (+1 к проверке скрытности).

Охрана: западная Запретная зона практически не охраняется. Внутри обнесённого электрической изгородью периметра остался только один робот-страж. Игроки наверняка подумают, что это произошло благодаря отвлекающему удару отряда Б, но в действительности Хронос (благодаря Трюффо) знает, что герои придут сюда, и хочет, чтобы они вошли внутрь. Та символическая охрана, что осталась здесь, нужна лишь для того, чтобы не вызвать у них подозрений.

Изгородь вокруг западной Запретной зоны электрифицирована (см. стр. 131). Обычно для того, чтобы проделать в ней дыру, требуется нанести 10 пунктов урона, но если персонажи игроков пройдут проверку наблюдательности, то могут обнаружить непрочный участок изгороди, который можно прорвать, нанеся 5 пунктов урона. Кибермозг обязательно обнаружит, что изгородь пытаются проломить, но пока что не предпримет никаких действий.

Персонаж-прыгун (обладатель одноимённого дара предков) может перескочить через изгородь, но окажется внутри один на один со стражем.

Робот-страж — стандартная модель, оснащённая шокером и шокером дубинкой. Изношен и покрыт вмятинами (телосложение 4). Если герои взяли с собой ЭМИ-ружьё, справиться с роботом, скорее всего, не составит труда. Если удача от них отвернётся, им поможет Трюффо.

Если все персонажи игроков окажутся небоеспособны (что маловероятно), через некоторое время они придут в себя и обнаружат, что робот валяется на земле, разломанный на куски. Хронос попросту деактивировала стража и позволила Трюффо его разломать. Лёгкая победа может вызвать у игроков подозрение. Пусть себе подозревают — пока что ничего им не раскрывай.

Ворота: посреди Запретной зоны, в нескольких сотнях метров от изгороди, располагается низкий бетонный

бункер с широкими двустворчатыми воротами — изношенными и ржавыми. Земля перед ними перепажана ногами и гусеницами тяжёлых роботов.

Обычно ворота автоматически открывает кибермозг, но рядом есть терминал, позволяющий открыть их вручную. Чтобы разобраться с терминалом, героям нужно пройти проверку понимания. Если никто из них не преуспее, попробует Трюффо — и створки со скрежетом раскроются. Это тоже может вызвать у игроков подозрения, но Трюффо в любом случае пока что ни в чём не признается.

Вглубь горы уходит туннель — 3 метра в ширину и в высоту и 3 километра в длину. На схеме комплекса он обозначен как «Входной туннель зоны ограниченного доступа № 1» (см. стр. 217).

Путь вниз по туннелю проходит без приключений, но постарайся держать игроков в напряжении. Это подходящий момент, чтобы пройти проверку для сражающегося со Смотрителями отряда Б.

ТАЙНОЕ СТАНОВИТСЯ ЯВНЫМ

Туннель заканчивается на уровне 3 генетической лаборатории питомника «Альфа». Здесь царит пугающая тишина. Даже если отряд Б уже потерпел поражение, Хронос придерживает свои войска в резерве. Её ловушка вот-вот захлопнется.

Времени всё меньше и меньше, и герои, вероятно, направятся прямо вниз, на уровень 4. Стоит им выйти из центрального ствола, из депо и коридора, ведущего к вычислительному центру, внезапно выкатывается несколько роботов-стражей — по числу персонажей игроков. Один из них — робот типа «Поджигатель», ещё один — «Баньши», остальные — стандартной модели.

Герои окружены. Роботы готовы к бою, но медлят с атакой. Трюффо поднимает лапу, чтобы остановить собирающихся сражаться героев:

— Подождите. Выслушайте меня. Дорогие друзья, я глубоко сожалею, что мне пришлось обмануть вас. У меня не было выбора. Хронос, механической правительнице Смотрителей, известно всё. Ей известно о нашем плане. Она видит всё, что вижу я.

С этими словами Трюффо приподнимает чёрную повязку на глазу. Персонажи игроков немедленно видят скрывавшийся под ней красный кибернетический глаз.

— Смотрители сделали это со мной, пока я находился здесь в плену. Вот почему племя Собак было готово к бою, когда мы напали на Гостиницу. Вот почему Смотрители появились так быстро. Это всё моя вина. Хронос угрожала уничтожить всё моё пле-

мя, если я не исполню её приказов. С помощью электросхем, вживлённых в мою голову, она могла убить меня, стоило ей лишь пожелать. Я не видел никакого выхода. Вот почему во время нападения на Крысинный Замок я сбежал — моё присутствие было угрозой для всех вас.

Позволь героям задать вопросы или возразить Трюффо. Пока они не полезут в драку, роботы не нападут. Постарайся, чтобы Трюффо смог закончить объяснения. Он продолжает:

— Вся наша атака была обманом. Хронос знала, что вы придёте. Она хотела, чтобы вы попали сюда. Поручение, которое она мне дала, — заманить вас сюда, чтобы захватить в плен. Хронос не забыла ваше предыдущее вторжение. Она хочет расквитаться с вами и уничтожить Сопротивление раз и навсегда.

Внезапно его тон меняется — из печального он становится решительным.

— Но Хронос неверно оценила ситуацию. Она считает нас примитивными животными, которыми движет инстинкт самосохранения. Она так и не смогла понять, что мы, совсем как Люди былых времён, способны отдать жизнь за тех, кого мы любим. Я больше ни секунды не буду её рабом. Друзья мои, давайте покончим с этими машинами раз и навсегда. Да здравствует Сопротивление!

С этими словами Трюффо бросается на стражей.

Разражается яростная битва — вероятно, самая тяжёлая и отчаянная, в какой герои когда-либо участвовали. Пусть не сдерживают себя и израсходуют все накопленные пункты зверя до последнего. Чтобы ещё сильнее усилить драматизм момента, можешь попросить игроков пройти проверку боевой мощи отряда Б.

Трюффо сражается с яростью берсерка. Чтобы сохранить некий контроль за ходом битвы и уравнивать шансы, не проходи проверки атак Трюффо — вместо этого определи их исход по своему усмотрению. Если удача отворачивается от героев, то медведь может сразить одного из роботов-стражей мощным ударом. Если всё складывается слишком просто (что маловероятно), можешь подставить Трюффо под удар, чтобы героям пришлось его спасать.

Не исключено, что в ходе боя персонажи игроков окажутся небоеспособны или даже погибнут здесь. Если так случится — то пусть случится. Кампания уже кончается, и любого погибшего героя навсегда запомнят как мученика, павшего за Сопротивление.

Конец Трюффо: после схватки со стражами Трюффо внезапно падает на пол — кибермозг активирует смертоносный управляющий контур в его голове. Поспешившие на помощь Трюффо герои увидят, как его оставшийся живой глаз наливается кровью. Силы покидают его, но у Трюффо ещё есть время на несколько последних слов:

— *Скорее. Скорее вниз, в комнату Хронос. Уничтожьте её раз и навсегда. Освободите зверей Долины. И... посмотрите за моей племянницей, она мне очень дорога.*

Трюффо в последний раз хватается ртом воздух и покидает этот мир. Хронос понимает, что медведь обманул её, и приказывает всем оставшимся в её распоряжении машинам остановить героев. В помещении лаборатории звучит сигнал тревоги (см. стр. 218), но прямо сейчас между персонажами игроков и вычислительным центром нет ни одного Смотрителя. Если они немедленно рванут туда, то могут успеть до прибытия подкрепления.

Если герои замешкаются и задержатся в центральном стволе, через 2d6 раундов на них обрушится рой дронов. Через какое-то время прибывает подкрепление — если отряд Б до сих пор продолжает бой, это отличный момент, чтобы пройти проверку. Пусть игроки почувствуют, что за героями гонятся все до единого Смотрители Райской Долины, потому что так оно и есть.

ВЛОГОВЕ КИБЕРМОЗГА

Описание вычислительного центра приведено на стр. 224. В центре управления герои сталкиваются с роботом-блустителем, который при их появлении начинает громко возмущаться. Робот пытается ударить их скальпелем, но герои, вероятно, быстро справятся с блустителем. Куда большая угроза — другие роботы, которые вот-вот явятся на помощь Хронос. Времени у героев немного. Чтобы задержать противника, они могут забаррикадировать дверь или заблокировать её, испортив электронный замок.

Возле одного из терминалов герои находят прокси-куб (см. стр. 137). Несмотря на то что время на исходе, подтолкни игроков к тому, чтобы активировать куб. Можно даже сделать так, чтобы кто-то из персонажей включил его по ошибке — это прекрасная возможность рассказать игрокам об истории питомника «Альфа» и происхождении кибермозга.

Встреча с Хронос. Из центра управления в обиталище кибермозга ведёт маленькая дверь — см. описание на стр. 224 и изображение на стр. 226. Когда персонажи игроков заходят внутрь, видеомониторы в комнате начинают мерцать, а затем на них появляется человеческое лицо — женщина с тёмными волосами и заострён-

ными чертами лица. Это анимированное изображение Беатрис Килгор. Она обращается к персонажам игроков. И изображение, и звук нестабильны, они искажаются, пропадают и появляются вновь.

Осознав со всей ясностью, что битва со зверомутантами проиграна, кибермозг вот-вот окончательно потеряет рассудок от нервного срыва. В этот момент личность Беатрис вновь выходит на передний план. Она разрывается между желанием продолжать работу и наконец-то обрести покой.

— Добро пожаловать. Это так чудесно — наконец-то с вами встретиться. Посмотрите, какой путь вы прошли. Сколь многого достигли. Я так вами горжусь, мои дорогие дети. Именно так, вы и все другие звери Райской Долины для меня как дети. Я ваша создательница. Я дала вам жизнь, я дала вам способность мыслить подобно людям. И за прошедший год вы в полной мере доказали, что вы достойные наследники человечества. Вы будущее этой Земли. Но пока что вы ещё не готовы. Возвращайтесь домой, назад в свои ареалы. Давайте вместе продолжим нашу грандиозную работу.

Герои могут отреагировать на это как угодно:

- ❑ можно попробовать поговорить с кибермозгом и убедить её освободить зверомутантов. Чтобы Хронос сдалась, достаточно успешной проверки доминирования против её влияния. «Тогда идите, ищите собственный путь. Я больше ничего не могу для вас сделать. Моя работа окончена. Пора мне обрести покой», — таковы последние слова Хронос, прежде чем она запускает систему самоуничтожения генетической лаборатории;
- ❑ можно применить силу. Разбить ёмкость, в которой плавает кибернетический мозг, и тем самым уничтожить Хронос, очень легко, и проверка для этого не требуется. В этом случае система самоуничтожения запускается автоматически.

Обратный отсчёт: система самоуничтожения лаборатории нужна для того, чтобы не допустить попадания ценных технологий в руки противника. В случае запуска металлический голос начинает отсчёт:

— Внимание. Активирована система самоуничтожения. Время Т минус пять минут. Немедленно покиньте комплекс.

Бегство: героям придётся спасаться из лаборатории. Остановить отсчёт невозможно. Возможно, они со страхом ждут встречи со множеством Смотрителей за дверью вычислительного центра, но, когда герои выходят наружу, все роботы безжизненно лежат на полу. Когда кибермозг отключился, все Смотрители и электрические изгороди Райской Долины деактивировались.

Пять минут спустя детонируют спрятанные в центральном стволе и входных туннелях заряды взрывчатки, что приводит к обрушению всего комплекса. Жуткий грохот разносится по всей Райской Долине и на многие километры за горами. Любой персонаж, оставшийся внутри комплекса, неизбежно погибнет.

Есть лишь один путь наружу, по которому можно бежать, успев до взрыва, — тот же, каким герои попали внутрь, через туннель, ведущий в западную Запретную зону. Чтобы успеть добежать до выхода, каждый персонаж должен успешно пройти проверку проворства. В случае провала он получит d6 пунктов урона. Если герой при этом окажется небоеспособным, он погибнет под обломками рухнувших сводов и перекрытий. Любой другой герой может попытаться вытащить небоеспособного персонажа, пройдя проверку силы, но для того, чтобы успеть наружу самому, ему придётся снова пройти проверку проворства.

Когда герои оказываются на поверхности, история Сопротивления подходит к концу. Долгая борьба против Смотрителей окончена. Зверомутанты Райской Долины наконец свободны.

ЭПИЛОГ: БОЛЬШОЙ СОВЕТ

Первые пару дней после падения Смотрителей зверомутанты зализывают раны и размышляют о будущем. Битва у восточной Запретной зоны унесла много жизней. Персонажи игроков могут заниматься чем угодно — может быть, они впервые за много месяцев вернутся к родным племенам.

Вскоре среди зверомутантов складывается две группировки. Одни полагают, что звери должны остаться

в Райской Долине. Смотрителей больше нет, и теперь зверомутанты могут жить в Долине в мире и спокойствии. Другие убеждены, что их судьба — отправиться за Изгородь и простирающийся за её пределами мир. Среди обеих группировок есть более мелкие группы — тех, кто считает, что племена должны держаться вместе, и тех, кому кажется, что настало время каждому идти собственным путём и искать собственное счастье.



СОЛДАТЫ «ЭЛИЗИУМА»

Герои могут поддержать любую группировку или остаться в стороне от споров, которые становятся всё более и более жаркими.

Совет: несколько дней спустя Дикая Лапа (а может, персонажи игроков?) созывает зверомутантов на совет — во дворе Гостиницы, если она не была разрушена, или в каком-то ином селении. Сотни зверей из всех племён собираются вокруг огромного костра. По ночам уже не холодно — наступает весна. Дикая Лапа начинает говорить:

— Мы собрались здесь сегодня, чтобы вместе определить наше будущее. Остаться в Райской Долине или уйти. Держаться вместе или каждому племени пойти своей дорогой. Прошу высказываться.

За этим следует напряжённая дискуссия, и кровные враги, такие как Кошки и Крысы, едва не устраивают

потасовку. Многие хотят услышать мнение персонажей игроков — героев Сопротивления. Подтолкни их к тому, чтобы принять на себя роль лидеров и обратиться к толпе. Какую позицию отстаивать, решать самим игрокам.

СПЕЦОТРЯД «ЭЛИЗИУМА»

Связь между питомником «Альфа» и Союзом Титанов «Элизиум» отсутствовала несколько десятков лет. Но с гибелью кибермозга и разрушением подземной лаборатории сработал автоматический сигнал тревоги. Так о происшествии стало известно в самом сердце Союза — анклав Элизиум-I. Его правители, даже не подозревавшие, что питомник «Альфа» все эти годы продолжал существовать, решили прекратить сорвавшийся эксперимент — теперь уже окончательно. Мутанты из Райской Долины — собственность «Элизиума», слишком ценная, чтобы допустить их попадание в руки противника.

Нежданные гости. Совет затянулся, и когда на долину опускается темнота, сверху раздаётся пронзительный вой. Посреди селения, прямо в толпу, с рёвом приземляются четыре больших транспортных средства на воздушной подушке, не похожие ни на одну из виденных зверомутантами машин. На борту каждого аппарата виден символ «Элизиума» — стилизованный орёл. Ошеломлённые зверомутанты замирают на месте.

Люки бронированных машин распахиваются, и наружу строем выходят два десятка мрачных Человеков. Они одеты в бронекостюмы и шлемы с прозрачными забралами. Конечности некоторых пришельцев заменены механическими — зверомутантам они напоминают отродий.

Зверомутанты Райской Долины никогда ещё не видели живых Человеков — для них это всё равно что повстречать живых богов. Многие падают на колени в страхе и покорности. Бородатый мужчина, который, похоже, командует Человеками, говорит:

— По распоряжению директора Элизиума-I испытательный полигон Б-35, кодовое обозначение «Райская Долина», будет немедленно эвакуирован. Все животные будут помещены в карантин для последующего дальнейшего изучения. Выстроиться и приготовиться к транспортировке. Быстро!

Зверомутантов охватывает смятение и тревога. Только-только они повстречали легендарных Человеков — и эти Чело­веки хотят снова посадить их за решётку. Не зная, как им быть, звери обращают взгляды на персонажей игроков. Герои внезапно понимают, что на них смотрят сотни глаз, и сейчас любой их поступок определит судьбу зверомутантов Райской Долины.

Подчиниться: если герои покорно заходят в транспорт, остальные зверомутанты сделают то же самое. Их доставят в подземный исследовательский комплекс в удалённом анклав­е, где зверей запрут в тесных клетках и подвергнут жутким опытам. Более подробную информацию об Элизиуме-I ты найдёшь в будущем дополнении «МТО: Элизиум».

Сражаться: если герои отказываются садиться в транспорт, солдаты «Элизиума» нацеливают на них оружие. Подчиниться или сражаться — другого выбора нет. Пусть каждый герой вступит в схватку с одним солдатом, а на остальных набросятся остальные зверомутанты, последовавшие их примеру.

Схватка длится всего один раунд, после чего солдаты «Элизиума» бросаются к своим летучим машинам под прикрытием облака едкого дыма, вынуждающего зверомутантов отступить. Это мощный слезоточивый

газ: каждый раунд проходи проверку, бросая 6 основных кубиков; каждый полученный ☼ наносит 1 пункт стресса. Облако рассеивается d6 раундов спустя. Солдаты в панике прячутся по машинам, и те немедленно взмывают в воздух и исчезают в ночи.

Солдаты «Элизиума»: солдаты из анклава Элизиум-I получили усиливающие биомехатронные имплантаты, а некоторые из них — ещё и механические протезы. Среди зверомутантов подобные усовершенствования неразрывно ассоциируются с ужасными отродьями Лабиринта.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 2, эмпатия 3

Навыки: драка 4, проворство 3, стрельба 4

Броня: 6

Артефакты: шоковая дубинка, гауссова винтовка (качество +2, урон 3, дистанция: дальняя, бесконечный боезапас)

НОВАЯ ТРЮФФО

После того, что случилось на совете, зверомутанты понимают, что им нельзя оставаться в Райской Долине. «Элизиум» вернётся, и на этот раз солдат будет больше. Единственный путь к настоящей свободе — покинуть свою колыбель и отправиться во внешний мир.

Следующим утром разбившиеся на группы зверомутанты начинают покидать Долину, прихватив с собой всё, что можно унести. Ненавистная Внешняя Изгородь, которая все эти годы не выпускала зверей наружу, больше не искрится смертоносной энергией, и её легко можно разорвать или перелезть через неё. Со страхом и интересом зверомутанты делают первые шаги по земле, раскинувшейся за пределами Райской Долины. Это новый мир, чудесный и пугающий своей бесконечностью.

В толпе героев находит Дикая Лапа. Шагая вместе с ними в сторону поднимающегося на востоке солнца, она говорит:

— Это ещё не конец. Это только начало. Я со страхом думаю обо всех опасностях, с которыми мы здесь столкнёмся. Но клянусь памятью дяди: я сделаю всё, что в моих силах, чтобы защитить нас. Я продолжу его дело. С этого дня я больше не Дикая Лапа. Я буду зваться своим прежним лабораторным именем, чтобы всегда помнить о том, что здесь происходило, и о моём дяде. Моё имя — Трюффо 21. Трюффо, в точности как он. Вы со мной?





СЕКРЕТЫ РАЙСКОЙ ДОЛИНЫ

Герои игры «МТО: Питомник „Альфа“» хорошо знают собственный дом, поэтому большая часть описания Райской Долины и значимых мест, которые в ней можно посетить, приводится в главе 7, предназначенной для игроков. Но есть и такие подробности и секреты, о которых им не следует знать до начала игры.

В этой главе более подробно описываются пять из восьми племён — в том числе важные персонажи ведущего, текущие конфликты и общие советы о том, как разыграть посещение этого племени персонажами игроков. В каждом разделе также приведены характеристики типичных рядовых персонажей ведущего из этого племени.

В этой главе нет описаний трёх селений — Террариума, Медвежьего Угла и Барсучьего Холма. Они целиком остаются на откуп твоему воображению, ведущий.

ПОСЕЩЕНИЕ ПЛЕМЁН

Учти, что предлагаемые события, происходящие в каждом племени, необходимо подстраивать под обстоятельства — в зависимости от того, какую операцию Сопротивления в данный момент проводят персонажи игроков, от операции Смотрителей, которая проходит на этом стратегическом ходу в данном ареале, и от любых крупных операций, которые имели место в ареале до прихода героев.

ГОСТИНИЦА

Для многих поколений обитателей Райской Долины Гостиница и рынок при ней были местом, где большая часть зверомутантов собиралась вместе, и даже враждующие племена приходили туда, чтобы мирно торговать. Гостям не разрешается проносить за очерченный изгородью периметр оружие. Смотрители регулярно снабжают племя Собак артефактами, и их драгоценные дары быстро вливаются в межплеменной торговый круговорот.

В племени Собак царит жёсткая иерархия. На вершине этой иерархии стоит альфа по имени Лайка 09 и собаки из её общины. Ступенью ниже стоят все остальные собаки, вслед за ними — волки, а в самом низу — лисы. От положения в этой иерархии зависит очень многое: места, где зверомутант может спать и бывать, количество артефактов, которым ему дозволяется владеть, и многое другое. Однако иерархия не является чем-то незыблемым, и тому, кто хочет встать во главе племени, достаточно победить альфу в поединке без оружия.

В то же время альфой не обязательно становится самый физически сильный зверомутант. Умение добиваться покорности общин с помощью дипломатии и шантажа не менее важно, и нынешняя альфа Лайка

09 отлично его освоила. Кроме того, Смотрители регулярно поставляют ей табак и другие пользующиеся спросом вещи.

ОБИТАТЕЛИ

Племя Собак — одно из крупнейших в долине и насчитывает порядка двух сотен зверомутантов. Чуть больше половины — собаки разных пород, остальные — волки и лисы. Племя делится на десять общин, каждая из которых в основном состоит из зверей, находящихся в близком родстве (родители, дети, родные и двоюродные братья и сёстры).

ЛАЙКА 09



АУДИЕНЦИЯ У ЛАЙКИ

Альфа Лайка обычно находится в апартаментах на четвёртом этаже главного здания. Чтобы добиться аудиенции, необходимо победить охранника во встречной проверке доминирования. Персонажи, не являющиеся собаками, получают модификатор -2, и ты можешь ввести другие модификаторы в зависимости от причины, по которой герои настаивают на встрече с Лайкой. При любых разговорах с ней присутствует телохранитель Спутник.

Общины живут в различных частях селения: непосредственно Гостиницу занимают собаки, а волки и лисы в основном живут во дворе в контейнерах, трейлерах и остовах ездовых машин. Обычно членам всех общин разрешается заходить на нижний этаж Гостиницы, где находится старый бар, и посещать старое джакузи в цокольном этаже (нормально оно уже не функционирует, но для того, чтобы быстро окунуться, подходит).

Самые распространённые роли в племени Собак — собиратель, охотник и воин.

Лайка 09, альфа. Вопреки своему имени Лайка — это лохматый кокер-спаниель в оранжевом комбинезоне. За несколько минувших лет она стала самым богатым и влиятельным зверомутантом во всей долине. Её имя знает каждый, она контролирует большую часть торговли в Гостинице, хвастается хорошими отношениями со Смотрителями и хвалится, что раздобудет у них много новых полезных вещиц. Лайка понимает, что Сопротивление набирает силу, и боится последствий. В хаосе битвы за Гостиницу (ключевое событие №3, глава 11) она может попытаться перейти на сторону Сопротивления. Лайка предпочитает проводить время в апартаментах на верхнем этаже Гостиницы — см. подробный план на стр. 190.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, инстинкт 5

Навыки: доминирование 5, драка 3, понимание 3, проникательность 4, собирательство 4, стрельба 4

Дары предков: быстрые ноги, густой мех

Артефакты: лазерный пистолет, тактический визор, блок сигарет

Спутник 07, телохранитель. Могучего телосложения волк с пристальным, тяжёлым, чисто волчьим взглядом. Как и Лайка, носит оранжевый комбинезон. Община, во главе которой стоит Спутник, играет при Лайке роль её личной гвардии. Спутник очень предан альфе, но может отвернуться от неё, если решит, что дело проиграно. Коварный, грозный и немногословный тип.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 3

Навыки: доминирование 3, драка 5, знание природы 3, оценка противника 5, сила 3

Дары предков: охотничий инстинкт, хищник

Снаряжение: мачете

Артефакты: зажигалка

Гагарин 11, главный собиратель. Мелкий, но наглый бостон-терьер, жадный и подозрительный. Шерсть тёмная. Гагарин носит длинное тёмное пальто. Вся его община состоит из бостон-терьеров — усердных собирателей, богатеющих день ото дня. Гагарин никогда не отказывается от хорошей сделки. Он тесно привязан к своему главному источнику дохода — кофеварке, непрерывно ищет для неё новые фильтры и упаковки кофе и даже спит с кофеваркой в лапах. Он очень редко покидает Мусорную хижину (см. карту на стр. 192).

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 5, инстинкт 3

Навыки: сила 2, скрытность 3, собирательство 5, понимание 4, проворство 3

Дары предков: клещ, ночной зверь

Снаряжение: кухонный нож, домашнее растение, набор ключей

Артефакты: кофеварка и пять упаковок кофе

Лохма, целительница. Болезненно-го вида некрупная лиса с большим лохматым хвостом. Носит покрытый заплатами оранжевый комбинезон и вязаную шапку. Почти всё время Лохма проводит у себя в трейлере на рынке — там она с большим мастерством лечит раненых. Обычно поблизости находятся другие члены её лисьей общины. Лохма отлично умеет слушать и очень много знает обо всех вокруг. Она любит сплетничать и рано или поздно непременно начнёт распускать слухи и о персонажах игроков. В случае опасности быстро прячется.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 4, инстинкт 3

Навыки: зельеварение 2, лечение 5, проворство 4, проникательность 3, скрытность 4

Дары предков: густой мех, хвост

Снаряжение: нож, вязаная шапка

Артефакты: аптечка

ГАГАРИН 11



Олдрин 97, агент Сопротивления. Лис-собиратель, одетый в тряпье и страдающий от сильной чесотки. Олдрин живёт в сломанной ездовой машине в правой части двора (см. карту). Движимый злобой и завистью к Лайке и её прихвостням, которые правят Гостиницей, он решил поддержать Сопротивление. Олдрин может оказать персонажам игроков немалую помощь, но не станет рисковать ради них жизнью. Даже если герои не станут активно вовлекать его в свои операции, ты можешь использовать Олдрина, чтобы создать им затруднения или выручить их из беды.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 4, инстинкт 3

Навыки: проворство 3, скрытность 3, собирательство 3

Дары предков: ночной зверь, хвост

Снаряжение: праща, нож

Охранники Гостиницы. Обычно Гостиницу стерегут 12 охранников (не считая Спутника, личного телохранителя Лайки). Большинство из них — волки и лисы, но есть и несколько собак. На каждой сторожевой вышке круглосуточно находится часовой, двое патрулируют периметр внутри изгороди, и один стоит на посту снаружи апартаментов Лайки на четвёртом этаже здания. Ночью остальные охранники отсыпаются в гостинице или своих жилищах во дворе. Днём к воротам рынка приставляют двух дополнительных охранников, ещё одного к дверям главного здания, и ещё один патрулирует территорию рынка. Двое оставшихся охранников отдыхают.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 2, инстинкт 3

Навыки: доминирование 2, драка 3, оценка противника 1, стрельба 3

Дары предков: клич, ночной зверь

Снаряжение: дубина, лук и пять стрел

ЕДА И АРТЕФАКТЫ

Собаки — единственное племя, не знающее недостатка в еде. Пропитанием их напрямую снабжают Смотрители, а кроме того, роботы поставляют артефакты и другие ценные вещи, которыми Собаки торгуют с другими, не столь богатыми племенами. В подвале Гостиницы находится кладовая, в которой хранится 666 порций собачьей еды (другим зверям она неприятна на вкус).

Артефакты: в Гостинице находится генератор и несколько канистр бензина (см. «Мутанты. Точка отсчёта»).

В ГОСТЯХ У СОБАК

В этом разделе мы в общих чертах расскажем, как организовать визит персонажей игроков в Гостиницу, например в ходе ключевого события №1 (см. стр. 158).

ГОСТИНИЦА



ГОСТИНИЧНЫЙ БАР



ЧАСОВОЙ





БАСЕЙН В ЦОКОЛЬНОМ ЭТАЖЕ

Что известно Сопротивлению: Трюффо, Дикая Лапа и Ринго знают об информаторе Олдрине. Также им известно, что Гагарин находится у себя в хижине и редко из неё выходит, а Лайка живёт в апартаментах на верхнем этаже Гостиницы.

Пройти открыто: Гостиница — центр всей торговли между племенами, и в том, что сюда заглядывают разные зверомутанты, нет ничего необычного. Ринго часто навещается на рынок под видом торговца утилем. Однако изгородь охраняется, и любого, кто хочет войти, тщательно обыщут — особенно тех, кого здесь никогда раньше не видели. Всем персонажам игроков, кроме собак и собирателей, придётся пройти встречную проверку доминирования, чтобы убедить охранника пропустить их.

Гостям запрещается проносить на рынок оружие — его сдают охранникам на входе и получают обратно на выходе. Кто-нибудь похитрее может протащить небольшое оружие, пройдя проверку скрытности, но если его на этом поймают, то изобьют и вышвырнут прочь.

Персонажи из племени Собак могут пройти на рынок без проблем: в конце концов, это их родное селение. Однако героя расспросят о том, где он был всё это время, — не помешает сочинить что-нибудь правдоподобное.

Пробраться тайно: герои могут решить проникнуть в Гостиницу незамеченными. Пройдя проверку скрытности, они могут добраться до изгороди, не привлекая внимания часовых на вышках (модификатор +2, если делать это под покровом темноты).

Оказавшись у изгороди, герои должны пройти или проверку силы, чтобы проделать дыру (забор уже не в лучшем состоянии), или проверку проворства, чтобы перелезть. Первый путь эффективнее, поскольку пролом достаточно проделать один раз — а если персонаж перелезает через ограду, ему придётся снова проходить проверку на обратном пути. Вне зависимости от выбранного способа персонаж, который попытается прорваться или перелезть через изгородь, должен пройти проверку скрытности, чтобы его не обнаружили часовые; днём он получает модификатор -2.

АПАРТАМЕНТЫ ЛАЙКИ

1. Гостиная

Лайка большую часть времени проводит в этой комнате за письменным столом. Её телохранитель Спутник всегда где-то неподалёку.

2. Гардероб

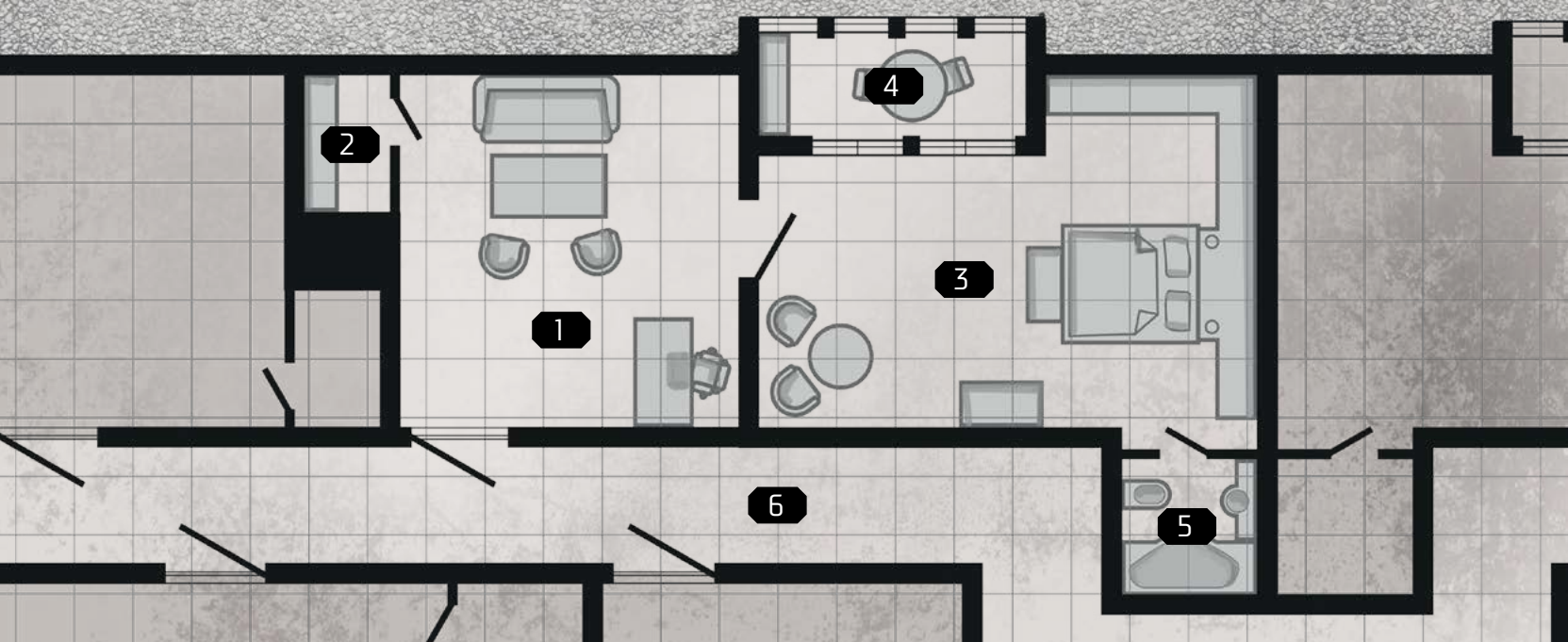
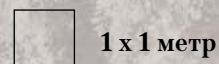
3. Спальня

4. Балкон

5. Ванная

6. Коридор

Перед входом в апартаменты Лайки всегда дежурят двое охранников.



ТИПИЧНЫЕ СОБАКИ

Роль	Имя	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	ДАРЫ ПРЕДКОВ	ЧЕРТЫ	ОРУЖИЕ
Воин	Гленн 27	Телосложение 4 Ловкость 3 Смекалка 2 Инстинкт 3	Драка 3 Оценка противника 1 Проницательность 2	Охотничий инстинкт, хищник	Шнауцер, циничный, опрометчивый	Мачете
Целитель	Мисуркин 88	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 3 Инстинкт 5	Лечение 3 Зельеварение 2 Проницательность 1	Клич, ночной зверь	Терьер, дымит как паровоз, взяточник	Нет
Охотник	Хаббл 56	Телосложение 3 Ловкость 4 Смекалка 2 Инстинкт 3	Охота 3 Скрытность 1 Стрельба 2	Быстрые ноги, охотничий инстинкт	Лис, преданный, недоверчивый	Лук, нож
Шаман	Рамон 12	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 3 Инстинкт 5	Доминирование 1 Проницательность 2 Прорицание 3	Клич, маленький	Чихуахуа, часто бывает не в своей тарелке, упрямый	Церемониальный посох (импровизированная дубинка)
Собиратель	Ловелл 54	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 4 Инстинкт 4	Наблюдательность 2 Понимание 1 Собирательство 3	Густой мех, хвост	Колли, жадный, надменный	Самозарядный пистолет, 4 патрона

Оказавшись на территории, персонажи в течение дня могут передвигаться свободно — охранники обычно не запоминают, кого они пропускали через ворота. Ночью героям может потребоваться пройти несколько проверок скрытности — в зависимости от того, чем они занимаются.

Прорваться силой: конечно, герои могут решить просто атаковать Гостиницу в лоб. Однако охранников гораздо больше, а в случае явного нападения на селение другие члены племени поспешат на помощь защитникам.

Отвлечь внимание: ещё один доступный героям вариант — провести какой-либо отвлекающий манёвр, например разделиться, чтобы кто-то из них атаковал ворота или устроил пожар, пока остальные тайно проберутся внутрь с противоположного конца изгороди. Оригинальные идеи нужно вознаграждать!

Хижина Гагарина: никому, даже собакам и собирателям, не разрешается заходить в Мусорную хижину без веской на то причины. Любому из персонажей игроков, к какому бы племени он ни принадлежал, придётся предъявить стоящему снаружи хижины охраннику утиль или артефакт, а затем ещё и убедить охранника в его ценности, пройдя проверку доминирования (при этом герой может получить положительный модификатор за качество снаряжения, которым обладает артефакт). В случае провала можно повторить попытку с другим артефактом (как вариант, проверку может пройти другой герой). Если охранник разрешит герою

войти, то последует внутрь вместе с ним, велев остальным ждать — к главному собирателю посетителям разрешено заходить строго поодиночке.

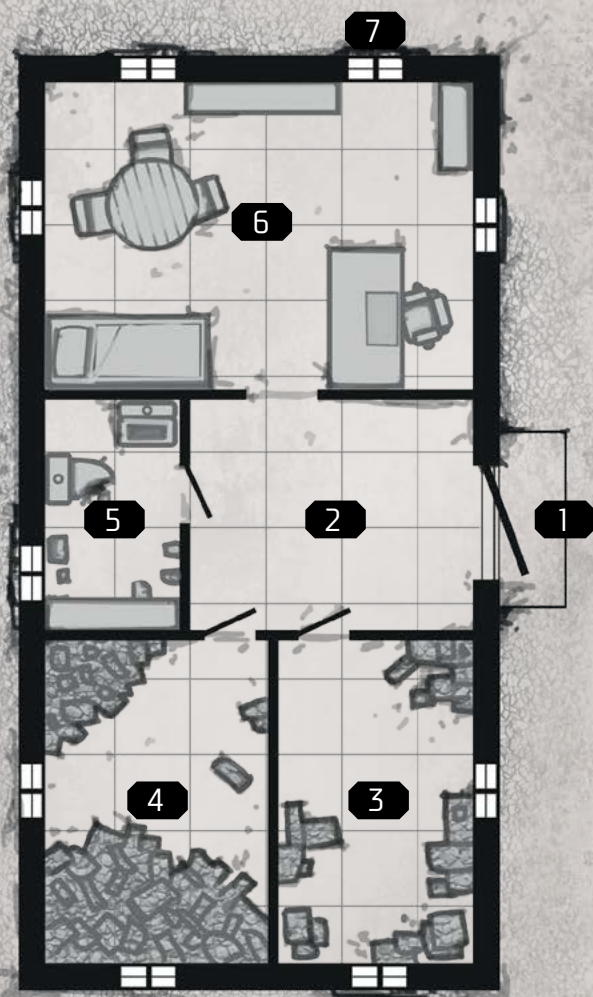
По ночам дверь и окна Мусорной хижины запираются. Их можно взломать, пройдя проверку силы, но охранники неизбежно услышат шум. К счастью, одно окно приоткрыто — герои заметят это, если поищут вход внутрь. Пройдя проверку скрытности, можно пролезть через окно, не разбудив Гагарина.

Внутри Мусорной хижины есть коридор, две заваленные утилем комнаты, запертая комната, где хранятся ценные артефакты, и спальня-кабинет Гагарина, где находится его обожаемая кофеварка.

ЭМИ-ружьё: во время ключевого события №1 ЭМИ-ружьё можно найти в комнате артефактов среди 6 других случайных артефактов. Окно этой комнаты заколочено, а дверь заперта навесным замком (если у героев есть подходящие инструменты, его можно взломать, пройдя проверку силы, но шум разбудит Гагарина, который спит очень чутко). Ключ от замка висит в связке, которую Гагарин всегда держит у себя на поясе.

Реакция Гагарина на появление персонажей игроков зависит только от них самих. Если они будут угрожать, он позовёт охранников. Этого можно избежать, победив его в проверке доминирования, — в этом случае собиратель сделает всё, что ему говорят, но будет ожидать возможности сбежать или поднять тревогу. Другой вариант — украсть связку ключей (проверка скрытности с модификатором –2, чтобы его не разбудить) или просто вырубить Гагарина и забрать ключи.

МУСОРНАЯ ХИЖИНА ГАГАРИНА



1 x 1 метр

1. Вход
2. Коридор
3. Склад утиля №1
4. Склад утиля №2
5. Комната артефактов

Эта комната всегда заперта, а окно заколочено. Здесь хранится ЭМИ-ружьё и ещё d6 случайных артефактов.

6. Спальня и кабинет

Здесь Гагарин держит кофеварку.

7. Приоткрытое окно

АРХИПЕЛАГ

Раньше племя Обезьян было одним из самых мирных во всей долине. Им правит совет старейшин, в который входит по три представителя от каждой общины. Совет можно переизбрать в любой момент, если того пожелает большинство членов действующего совета.

Из поколения в поколение старейшины совета сохраняли добрые отношения со Смотрителями. Последствия экспериментов, порой болезненных, либо старались забыть, либо считали неизбежным злом. Смотрители вознаграждали обезьян за смирение крупными и регулярными поставками вкусных фруктов.

Однако в последнее время между разными общинами обезьян начались трения. Ряд молодых зверомутантов, в основном орангутанов и горилл, взбунтовался против совета старейшин. Многие требуют более справедливого распределения фруктов, а некоторым надоело вечно подчиняться любым непредсказуемым прихотям Смотрителей.

По мере того как Сопротивление ширится и находит всё больше сторонников среди зверомутантов долины, обстановка в племени Обезьян меняется. Молодёжь под предводительством гориллы Ларго попытается свергнуть совет старейшин, когда представится такая возможность. Большое влияние на судьбу племени могут оказать действия героев и Сопротивления.

ОБИТАТЕЛИ

В общей сложности на островах живёт около 180 обезьян. Они делятся на три общины примерно равной численности: орангутанов, горилл и шимпанзе. Общины проживают на разных концах двух островов.

Наиболее распространённая роль в общине горилл — воин, среди орангутанов — охотник, а среди шимпанзе — собиратель. Артефакты в племени обезьян встречаются редко.

Бор 21, альфа. Большой орангутан, постоянно курящий трубку. Предпочитает проводить время в теплице, среди бананов. Бор многие десятилетия входил в совет старейшин и боится любых перемен. Самое важное для него — чтобы теплица оставалась в руках орангутанов. Чтобы добиться своего, Бор готов идти по трупам. Это угрюмый и коварный тип, который видит в Сопротивлении прямую угрозу собственной власти.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 4, инстинкт 4

Навыки: доминирование 4, драка 3, понимание 3, собирательство 3

Дары предков: прыгун, цепкие пальцы

Снаряжение: праща, трубка, кисет с табаком

Артефакты: граната, зажигалка, радиопередатчик (с его помощью Бор связывается со Смотрителями)



Эйнштейн 11, шаман. Очень старый и близорукий шимпанзе с побитой сединой шкурой. Никто, даже сам Эйнштейн, точно не знает, сколько ему лет. Он преклоняется перед Смотрителями и ненавидит Сопротивление. Если кто-нибудь ему возражает, Эйнштейн сердито размахивает посохом. Перед смертью он мечтает увидеть легендарных Человеков. Эйнштейн может принять под своё крыло младших зверомутантов, если они готовы слушать его ностальгические правоучения о старых добрых временах.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 3, инстинкт 3

Навыки: драка 2, понимание 2, проворство 2, прорицание 4

Дары предков: клич, травоядный

Снаряжение: церемониальный посох (хоккейная клюшка, считается импровизированной дубинкой)

Ларго, революционерка. Имя Ларго означает «большой», и горилла вполне ему соответствует — она огромная, возможно, самая крупная и сильная из всех зверо-

мутантов Райской Долины. Время от времени на неё находят приступы разрушительной ярости, но большую часть времени Ларго ведёт себя тихо и осмотрительно. Недавно Ларго решила возглавить революцию в племени и выступить против Смотрителей. Те, кто претендует на власть в Долине, волей-неволей вынуждены принимать во внимание её физическую силу и более чем внушительные размеры. Ларго — преданный друг. Жутко боится воды.

В какой-то момент кампании, желательно во время или после визита персонажей игроков в селение племени Обезьян, но до того, как они впервые отправятся в генетическую лабораторию, Ларго похитят Смотрители. Подробнее об этом рассказано ниже.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2, смекалка 3, инстинкт 4

Навыки: доминирование 4, драка 4, знание природы 3, оценка противника 4

Дары предков: великан, травоядный

Снаряжение: кувалда, верёвка

Телохранители Бора. В распоряжении Бора имеется собственная гвардия, состоящая примерно из 15 орангутанов. У горилл и шимпанзе на их острове есть собственные отряды.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 2, инстинкт 3

Навыки: доминирование 2, драка 3, оценка противника 1, стрельба 3

Дары предков: клич, цепкие пальцы

Снаряжение: дубина, праща (пять камней)

ЕДА И АРТЕФАКТЫ

В прошлом племя Обезьян получало достаточно еды, но в последнее время запасы фруктов начали постепенно истощаться. Сейчас на Архипелаге дефицит продовольствия. Скучные остатки фруктов прибрали к рукам Бор 21 и его приспешники из числа старейшин-орангутанов. Многих обезьян это возму-

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ИЗ ПЛЕМЕНИ ОБЕЗЬЯН

Если среди персонажей игроков есть обезьяны, визит начинается гораздо проще: герой может сразу отправиться к персонажу ведущего, с которым желает встретиться. Однако другие обезьяны вскоре начнут перешёптываться у него за спиной. Где он был и почему вернулся на Архипелаг сейчас, да ещё в компании других зверей?

АРХИПЕЛАГ



ТЕПЛИЦА





ЧАСОВОЙ

12

тило, и некоторые даже планируют налёт на теплицу, где под надёжной охраной находится 466 порций еды (фруктов).

Артефакты: артефактов на Архипелаге нет.

В ГОСТЯХ У ОБЕЗЬЯН

В этом разделе мы в общих чертах расскажем, как организовать визит персонажей игроков в Архипелаг.

Что известно Сопротивлению: Трюффо и Дикая Лапа знают о Ларго и о том, что она симпатизирует Сопротивлению. Если герои планируют отправиться на Архипелаг, Дикая Лапа расскажет им о горилле и посоветует разыскать её.

Через Озеро: персонажам игроков придётся или добираться до островов вплавь (проверка силы), или найти тех, кто их перевезёт. На пляже или посреди реки обычно рыбачит несколько обезьян-охотников, которые могут перевезти героев на своём плоту — если их убедить, пройдя проверку доминирования. Если среди персонажей игроков есть обезьяны, они (и остальные герои) могут переправиться на плоту без всякой проверки, но, возможно, им придётся ответить на ряд неудобных вопросов о том, где они были всё это время.

На берегу: с того самого момента, как герои ступят на берег, за ними будут наблюдать. Обстановка в селении очень напряжённая, и все гадают, как прибытие чужаков повлияет на баланс сил.

Обезьяны, которых встретят персонажи игроков, ответят на их вопросы, но отрывисто и сухо. Если герои спросят про кого-то конкретного, скорее всего про Ларго или альфу Бора 21, им покажут, куда идти, а затем по островам начнут расползаться слухи.

Встреча с Ларго: Ларго можно найти на более крупном из островов, на утёсе позади большого дома. Обезьяна выглядит внушительно — помимо физических данных, она обладает выдающейся харизмой. Обычно Ларго находится в компании других горилл, которые относятся к ней с явным уважением. С персонажами игроков она держится осторожно, но выслушает их. Если герои упомянут Сопротивление, Ларго немедленно попросит их говорить тише — в племени это острая тема.

Ларго положительно относится к Сопротивлению и убеждена, что обезьяны должны восстать против Смотрителей. Однако она не уверена, что персонажам игроков можно доверять и что в них действительно есть задатки истинных борцов. Ты можешь позволить героям убедить Ларго, пройдя проверку доминирования, или придумать другой способ показать, чего они стоят. Если герои преуспеют в этом, Ларго им действительно поверит — но в любом случае, каким бы ни был результат, она попросит героев отправиться к альфе Бору 21, которого можно найти на меньшем острове. Он возглавляет правящий совет селения. Ларго заявляет, что племя Обезьян в целом может присоединиться к Сопротивлению только с благословения Бора. На самом же деле это провокация: она хочет посмотреть, как Бор на это отреагирует.

ТИПИЧНЫЕ ОБЕЗЬЯНЫ

Роль	Имя	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	ДАРЫ ПРЕДКОВ	ЧЕРТЫ	ОРУЖИЕ
Воин	Ньютон 89	Телосложение 5 Ловкость 2 Смекалка 3 Инстинкт 2	Драка 3 Оценка противника 1 Сила 2	Великан, клич	Горилла, добрый, часто голодный	Кувалда
Целитель	Планк 12	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 4 Инстинкт 4	Зельеварение 2 Лечение 3 Понимание 1	Густой мех, травоядный	Орангутан, разговорчивый, неизлечимый оптимист	Нет
Охотник	Кюри 39	Телосложение 3 Ловкость 4 Смекалка 3 Инстинкт 2	Охота 3 Скрытность 1 Стрельба 2	Прыгун, цепкие пальцы	Шимпанзе, неразговорчивая, суровая	Праща, нож
Шаман	Гейзенберг 12	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 4 Инстинкт 4	Знание природы 2 Прорицание 3 Скрытность 1	Травоядный, цепкие пальцы	Орангутан, старый и слабый, пессимист	Посох (импровизированная дубинка)
Собиратель	Оппенгеймер 25	Телосложение 2 Ловкость 3 Смекалка 5 Инстинкт 2	Знание природы 1 Понимание 2 Собирательство 3	Густой мех, цепкие пальцы	Шимпанзе, очарован эпохой Человеков, бесстрашный	Праща

Встреча с Бором: если герои разыщут старейшину племени, он примет их у себя в теплице на малом острове. Его сопровождает несколько гвардейцев — столько же, сколько персонажей игроков. Внутри теплицы невероятно жарко. Бор ухаживает за плодовыми деревьями — он выслушает героев, но всем своим видом даст им понять, что они отвлекают его от работы. Поначалу он не задаёт никаких вопросов и просто позволяет персонажам игроков высказаться.

Бор пока не выказывает, что страшится Сопротивления и того, к чему может привести его деятельность. Также он боится Ларго, которая намеревается восстать против Смотрителей и собрала множество сторонников. В появлении персонажей игроков Бор видит прямую угрозу собственной власти. Альфа начинает говорить только после того, как герои выскажут всё, что собирались (вне зависимости от того, чего именно они от него хотят). Бор говорит спокойно и неторопливо, не повышая голоса. Если среди персонажей игроков есть обезьяна, альфа прежде всего обращается к ней:

— *Вы совершили серьёзную ошибку. Стоя здесь и ведя подобные речи, вы ставите всё племя Обезьян в предельно опасное положение. Смотрители — наши защитники, так есть и так всегда было. Вы же — просто кучка неблагодарных смутьянов. Вашу судьбу решит совет старейшин. У вас будет возможность высказаться в своё оправдание. Увести их!*

С этими словами альфа делает знак телохранителям. Если герои попытаются его перебить, он просто игнорирует их слова и не станет слушать их возражений.

Дай персонажам игроков возможность отреагировать. Они могут попытаться сбежать из теплицы (проверка проворства с модификатором -2). Снаружи теплицы, в пределах средней дистанции, находятся ещё 6 гвардейцев Бора, и каждый раунд появляется ещё по двое бойцов, подоспевших с других частей Архипелага. Чтобы добежать до воды, героям придётся пройти ещё одну проверку проворства (без модификаторов), а чтобы доплыть до противоположного берега — проверку силы. Как вариант, они могут попытаться угнать какой-нибудь плот. Обезьяны начнут метать в плывущих по воде героев камни из пращей, но преследовать их не станут.

Герои могут вступить в бой. У них есть неплохие шансы справиться с Бором и его охранниками внутри теплицы, но через два раунда явятся бойцы, оставшиеся снаружи, а затем начнёт прибывать подкрепление (см. выше). Гвардия Бора насчитывает в общей сложности 15 обезьян, и персонажам игроков будет затруднительно одолеть их всех.



Герои могут сдаться. Их разоружают и под конвоем отводят в тесную башенку дома на большом острове. Дверь запирается на висячий замок, а снаружи к ней приставят двух сторожей. Окно заколочено — его можно выломать (проверка силы со штрафом -2), но охранники снаружи это услышат. Если герои не сбегут, то через несколько часов, после захода солнца, их приведут на совет старейшин.

Совет собирается: после захода солнца Бор созывает совет старейшин в бывшем вольере на острове орангутанов. Это открытое пространство с несколькими древесными стволами. В центре оборудовано костровище, и ночную темноту разгоняют высокие языки пламени и брызги искр. В совет входят по три старейшины из каждой общины — орангутанов, шимпанзе и горилл, но сейчас посмотреть и послушать собрались почти все обезьяны Архипелага. Самые влиятельные и громогласные члены совета — Бор 21 и древний оракул-шимпанзе Эйнштейн 11. Остальные старейшины обычно просто сидят рядом и во всём с ними соглашаются.

Если герои оказались пленниками Бора (см. выше), их выводят со связанными передними лапами к старейшинам (разорвать верёвки и освободиться можно, если пройти проверку силы с модификатором -2). Десятки обезьян, забравшись на стоящие вокруг деревья, с интересом глазеют на пленников. Некоторые швыряются в персонажей игроков гнилыми фруктами и выкрикивают оскорбления. Горилла Ларго тоже среди толпы, и герои без труда смогут разглядеть её, если захотят. Бор, рядом с которым стоит Эйнштейн, начинает говорить:

— *Обезьяны! Услышьте меня! Поколение за поколением мы жили на наших островах, мирно сосуществуя с природой, другими племенами и Смотрителями — на-*

шими защитниками. Я собрал вас всех сегодня, чтобы сообщить, что нашему жизненному укладу грозит опасность. Эти смутьяны явились сегодня в наше селение, чтобы подбить обезьян к мятежу против Смотрителей, наших благодетелей. Они хотят, чтобы мы укусили руку кормящего. Я вижу их замыслы насквозь: тот, кто управляет ими из тени, завидует процветанию нашего племени и хочет уничтожить нас. Итак, что вы можете сказать в своё оправдание?

Пусть игроки выскажутся. Все обезьяны внимательно слушают героев. Бор раз от раза фыркает, но не мешает им говорить. Пусть персонаж, который в основном говорит от лица группы, пройдёт проверку доминирования. Другие герои могут ему помочь, но попытка будет только одна. Не забудь добавить модификаторы в зависимости от текущего показателя неповиновения племени. Если проверка оказывается успешной, ночь разрывают взволнованные крики и одобрителный вой толпы — очевидно, что далеко не все здесь на стороне Бора. В случае провала обезьяны раздражаются неодобрительными воплями, а в героев летят гнилые фрукты.

Выступление Ларго: Ларго понимает — это та самая возможность, которой она ждала. Она невозмутимо выходит из толпы и начинает говорить:

— Слушайте меня! Слишком долго мы слушали лживые сказки старейшин. Они называют Смотрителей нашими защитниками, но все мы в глубине души знаем, кто эти машины на самом деле — наши тюремщики. Наши мучители! Каждый из нас потерял сестру или брата: машины похитили их навсегда. Эти гости — Ларго указывает на персонажей игроков — герои, посланные, чтобы пробудить нас, обезьян, от долгого сна. Я пробудилась. Я готова сражаться с машинами за нашу свободу. Кто со мной?

Её слова громом разносятся среди толпы. Если героям удалось убедить обезьян, успешно пройдя проверку доминирования, большая часть племени поддержит Ларго; если нет, большинство будет против неё. В любом случае Бор не собирается терпеть подобного вызова своему авторитету. Он кричит: «Взять её!» — и посылает четверых телохранителей разобраться с гориллой. Начинается яростная схватка, в которую бросается всё больше и больше обезьян. Герои могут воспользоваться этой возможностью, чтобы избавиться от пут или, прибегнув к доминированию, убедить ближайшую обезьяну освободить их.

Если большинство обезьян на стороне Ларго, то чаша весов быстро склоняется в её сторону. При желании герои тоже могут вступить в битву — возможно, сра-

зиться с самим Бором, — но это не обязательно. Когда схватка заканчивается, на земле остаются лежать два десятка орангутанов (гвардейцы Бора и другие его союзники) — мёртвые или без сознания. Самого Бора хватают, вяжут и берут под стражу.

Если проверка доминирования окончилась провалом и большинство обезьян не на стороне Ларго, битва складывается иначе. Воины Бора победят — если только герои не совершат какой-нибудь подвиг, например лично одолеют старого альфу. В этом случае ход боя удастся переломить, и Ларго всё-таки одержит победу. Однако это непростая задача: прежде чем герои доберутся до Бора, им придётся прорваться через кольцо гвардейцев. Если Бор и его армия победят, то Ларго и ещё два десятка горилл окажутся в плену — вместе с персонажами игроков (если им не удастся воспользоваться неразберихой и сбежать).

Другие сценарии: если визит в племя прошёл иначе и персонажи игроков вовсе не были арестованы, Бор всё равно собирает совет старейшин, чтобы рассказать о происходящем и призвать всех обезьян к осторожности. Герои могут наблюдать за советом — либо спрятавшись в кустах (проверка скрытности), либо явившись вместе с Ларго и её товарищами. В последнем случае собрание начинается по-другому — Ларго позволяет героям выступить перед толпой. Пусть герои пройдут проверку доминирования точно так же, как описано выше. После этого собрание может перерасти в драку, как и в предыдущем варианте. Если герои не вместе с Ларго, она всё равно попытается совершить переворот, но потерпит поражение в схватке с гвардейцами Бора. Если персонажи игроков покинули Архипелаг и не присутствовали на совете, позднее они могут услышать о произошедшем от кого-то ещё.

Смотрители: если в этот ход ты запланировал операцию Смотрителей в этом ареале, то можно добиться драматического эффекта, если Смотрители появятся сразу после окончания совета, когда игроки уже думают, что их миссия окончена.

Похищение Ларго: в какой-то момент, желательно после того, как герои познакомятся с Ларго, но до того, как они впервые окажутся в генетической лаборатории (ключевое событие № 2, стр. 160), Смотрители похищают гориллу и уносят в Лабиринт. Если на время визита героев в племя Обезьян ты запланировал операцию Смотрителей, то, разумеется, самый подходящий вариант — схватить Ларго на глазах у персонажей игроков. В противном случае пусть они услышат от кого-нибудь новость о похищении. Когда герои найдут Ларго в лаборатории, она уже будет превращена в отродье (см. стр. 223).

ГОРНАЯ ДЕРЕВНЯ

К началу кампании племя Кошек уже не один месяц воюет с племенем Крыс. Несколько зверомутантов погибло, кого-то из кошек взяли в плен и заперли в тесных клетках во дворе Крысиного Замка. Грызуну не отпустят их, если Кошки не сдадутся и не заплатят огромный выкуп. Альфа племени Ночной Коготь находится в очень тяжёлом положении и пока что не знает, как разрешить этот кризис.

Племя Кошек издавна вело очень замкнутый образ жизни, поэтому у них нет союзников, которые помогли бы справиться с ситуацией. Кроме того, они испытывают острую нехватку некоторых жизненно важных ресурсов: еды, дров и горючего. Иными словами, племя отчаянно нуждается в помощи со стороны.

По ходу кампании Кошки всё теснее ввязываются в события, происходящие вокруг Сопротивления. Если раньше они оставались в стороне, то теперь конфликт затрагивает их всё больше и больше.

ОБИТАТЕЛИ

Племя в основном состоит из кошек и некоторого количества рысей. Численность его невелика — в общей сложности около 100 зверомутантов. Обычно половина из них находится в селении, а другая охотится или патрулирует ареал — днём и ночью. Кроме того, в хижинах на излечении находится десяток раненых.

Самые распространённые роли в племени — охотник и воин. Обычно охотники и воины носят с собой лук или пращу и холодное оружие. Остальные члены племени или безоружны, или пользуются простым холодным оружием. Почти все Кошки страстно ненавидят Крыс.

Многие члены племени сменили лабораторные имена на придуманные самостоятельно. Это традиция племени Кошек, которая не обязательно означает, что они солидарны с Сопротивлением.

Ночной Коготь, альфа. Высокая и худая рысь, одетая в камуфляжную куртку и лыжные штаны. Ночной Коготь неразговорчива и погружена в раздумья. Будучи опытной охотницей, она хорошо знает леса и водоёмы Долины и обитающую в них дичь. Ночной Коготь страстно ненавидит и Крыс, и Смотрителей.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 3, инстинкт 3

Навыки: доминирование 3, драка 5, охота 4, скрытность 5, стрельба 4

Дары предков: бесшумный, быстрая реакция

Снаряжение: охотничий нож, две банки кошачьего корма, 5 патронов

Артефакты: охотничья винтовка (см. «Мутанты. Точка отсчёта»)

НОЧНОЙ КОГОТЬ

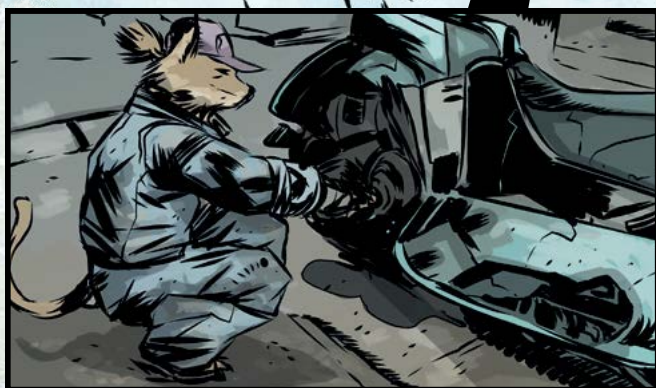


12

ГОРНАЯ ДЕРЕВНЯ



ХИЖИНА



ДРЕВНИЕ СНЕГОХОДЫ



ЯМА-ЛОВУШКА

Пятнышко, охотник и шпион. Маленький и пухлый домашний кот в толстой куртке. Его мех в основном чёрный, только на правом глазу белеет круглое пятно. В отличие от большинства кошек Пятнышко неуклюж и туг на ухо. Он считает себя мастером на все руки, но почти всегда всё делает неправильно. Предпочитает держаться поближе к деревенским кладовым. Этой слабостью пользуются Смотрители, которые тайно поставляют Пятнышке кошачий корм в обмен на информацию о планах племени.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 2, инстинкт 3

Навыки: драка 1, охота 2, проворство 1

Дары предков: ночной зверь, хвост

Снаряжение: копьё, три банки кошачьего корма (краденых)

Блёстка, оракул. Пушистая белая кошка без хвоста. На голове носит большую чёрную шляпу, а в лапах — церемониальный посох, украшенный новогодними блёстками. Будучи шаманкой, занимает видное положение в племени. Блёстка пристрастилась нюхать клей и регулярно входит в долгое состояние токсического транса, предсказывая будущее — как племени, так и всей Долины. Шаманка очень ленива и редко выходит из хижины. Обожает свежую рыбу.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 3, смекалка 3, инстинкт 4

Навыки: доминирование 2, наблюдательность 2, понимание 2, прощание 3, скрытность 2

Дары предков: густой мех, ночной зверь

Снаряжение: посох (лыжная палка), банка с клеем, банка кошачьего корма

Артефакты: музыкальный проигрыватель

ЛЫЖНЫЙ ПОДЪЁМНИК



ТИПИЧНЫЕ КОШКИ

Роль	Имя	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	ДАРЫ ПРЕДКОВ	ОСОБЕННОСТИ	ОРУЖИЕ
Воин	Дыбом-Шерсть	Телосложение 4 Ловкость 4 Смекалка 2 Инстинкт 2	Драка 3 Оценка противника 1 Скрытность 2	Быстрая реакция, хищник	Рысь, шумная, агрессивная	Копьё
Целитель	Октавия 66	Телосложение 2 Ловкость 3 Смекалка 3 Инстинкт 4	Зельеварение 2 Лечение 3 Скрытность 1	Бесшумный, ночной зверь	Короткошёрстная, постоянно умывается, садистка	Нож
Охотник	Ночная Тень	Телосложение 3 Ловкость 5 Смекалка 2 Инстинкт 2	Охота 3 Скрытность 1 Стрельба 2	Быстрые ноги, охотничий инстинкт	Чёрная кошка, меланхоличная, уставшая	Лук, нож
Шаман	Цезарь 87	Телосложение 2 Ловкость 4 Смекалка 2 Инстинкт 4	Доминирование 1 Прорицание 3 Скрытность 2	Ночной зверь, цепкие пальцы	Лысый кот, всегда мёрзнет, раздутое эго	Нет
Собиратель	Кассий 18	Телосложение 2 Ловкость 4 Смекалка 4 Инстинкт 2	Наблюдательность 2 Понимание 1 Собирательство 3	Бесшумный, хвост	Тощий и шелудивый, одиночка, недоверчивый	Мачете

Коты-часовые. Охранники, стерегущие периметр Горной Деревни, — голодные, нервные и агрессивные.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 2, инстинкт 2

Навыки: драка 3, скрытность 1, стрельба 2

Дары предков: быстрая реакция, охотничий инстинкт

Снаряжение: копьё, лук (d6 стрел)

ЕДА И АРТЕФАКТЫ

Кошки страдают от острой нехватки продовольствия. Помимо еды, которая есть у каждой отдельной кошки, запасов в селении нет. Артефакты в племени Кошек — редкость.

В ГОСТЯХ У КОШЕК

В этом разделе мы в общих чертах расскажем, как организовать визит персонажей игроков в Горную Деревню. Часть сюжета кампании «Побег из рая» проходит в Гор-

ной Деревне, так что можешь смело использовать описание ключевого события № 2 (см. стр. 160).

Часовые и ловушки: поскольку племя Кошек воюет с племенем Крыс, вся территория вокруг деревни усеяна ловушками. Если герои не будут целенаправленно их высматривать (проверка наблюдательности), один из них упадёт в скрытую под снегом яму с острыми деревянными кольями. Упавший персонаж должен пройти проверку проворства; в случае провала он подвергается «атаке», при проверке которой используются шесть основных кубиков (каждый  наносит один пункт урона). Чтобы выбраться, также необходимо пройти проверку проворства с модификатором -2.

Шум слышат часовые, и к персонажам игроков прибегают двое бойцов. Они ведут себя нервно и агрессивно и уверены, что чужаков подослало племя Крыс. Чтобы успокоить стражей селения, необходима проверка доминирования (модификатор -2, если в группе есть грызуны, и +2, если в ней есть кошки). В случае провала часовые вызывают подкрепление. Всех героев разоружают, связывают и тащат в селение. Если проверка оказывается успешной, героев приглашают как гостей, но за ними пристально следят.

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ИЗ ПЛЕМЕНИ КОШЕК

Даже если один или несколько героев — кошки, нет никакой гарантии, что их примут с распростёртыми объятиями, особенно если они уже давненько не заходили в родной ареал. Соплеменники непременно захотят знать, где был персонаж и почему с ним чужаки.

КРЫСИНЫЙ ЗАМОК

У зверомутантов из Крысиного Замка нет никаких сомнений в том, кому здесь принадлежит власть, — крысам. Возглавляемые жестоким альфой — чёрной крысой по имени Финк, они держат в своих лапах большую часть важных объектов и ресурсов селения: продовольствие, жилища, оружие и артефакты. Остальных — мышей, белок и хомяков, — как правило, отталкивают в сторону, и им приходится довольствоваться тем, что оставляют крысы.

Но кое-кто сопротивляется их власти: Чешуйка, необычайно крупная мышь-альбинос, при поддержке своих верных приспешников — двадцати двух младших братьев и сестёр — набрала большое влияние. Вместе они сумели заполучить частичный контроль над торговлей в селении. Чешуйка не остановится, пока не станет альфой всего Крысиного Замка.

В начале кампании среди Крыс очень мало тех, кто сочувствует делу Сопротивления. Большая часть племени — особенно Финк и его крысы — занята войной

с племенем Кошек. Недавно Крысам повезло взять пленников — их держат в клетках, и большинство обитателей Замка не упускает возможности поглумиться над беспомощными врагами.

ОБИТАТЕЛИ

Племя Крыс насчитывает около 220 зверомутантов. Самые многочисленные — мыши и крысы, и тех, и других примерно по 80. Общины белок и хомяков заметно меньше и вместе насчитывают около 60 зверомутантов. Самые распространённые роли — собиратель и воин.

Поскольку раскол в этом племени сильнее, чем в прочих, большинство зверомутантов в первую очередь хранит верность собственной общине. Всего в племени около десятка общин (в основном родственных). Воины обычно носят холодное оружие, некоторые ходят с луками. Собиратели, как правило, носят при себе какой-нибудь артефакт (или прячут его где-нибудь в селении или ближайших его окрестностях).



Финк, альфа. Мускулистая чёрная крыса с длинным тонким хвостом и большими жёлтыми зубами. Носит лыжные очки и синий пуховик. Финк — заядлый курильщик, и его редко видят без дымящейся сигареты во рту. Верховный крысюк контролирует большую часть нижних этажей замка. В его распоряжении — большие запасы еды, сигарет и оружия. Финк любознателен, жаден до артефактов и крайне жесток. Фанатично ненавидит кошек. Финк может проявить интерес к Сопротивлению — если ему покажется, что это может принести выгоду.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 3, инстинкт 3

Навыки: доминирование 5, драка 4, оценка противника 3, стрельба 3

Дары предков: ночной зверь, цепкие пальцы

Снаряжение: 5 патронов

Артефакты: револьвер

Чешуйка, собирательница. Необычайно крупная мышь-альбинос, одетая в вязаный свитер и бейсболку. Она карабкается вверх по иерархической лестнице племени, метя на место альфы всего Крысиного Замка. Чешуйку постоянно окружает стая заискивающих перед ней родных и двоюродных братьев и сестёр. Чешуйка беспощадна и раздавит любого, кто встанет у неё на пути. Она циничная манипуляторша, твёрдо уверенная в силе своего племени и полагающая, что всё и всегда должно быть так, как она хочет. В Сопротивлении она видит возможность подняться на вершину племенной иерархии. Когда Чешуйка размышляет, она покусывает собственный хвост.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 3, инстинкт 4

Навыки: собирательство 4, драка 2, понимание 3, стрельба 4, доминирование 4

Дары предков: бесшумный, маленький

Снаряжение: кухонный нож, восемь порций еды (консервы)

Артефакты: лазерный пистолет

Сопелка, слепая шаманка. Маленькая серая мышь, одетая в неоновую-зелёный светоотражающий жилет. Утраченное зрение ей заменили уши и нос, и Сопелка может узнать большинство членов племени на слух или по запаху. Много лет назад Смотрители ослепили её в ходе одного из своих жестоких экспериментов, и с тех пор она жаждет расквитаться с машинами. Сопелка может в подробностях описать часть Лабиринта, в которой её держали, но как попасть внутрь, она не знает. У неё звонкий голос и дружелюбные интонации. Если герои покажутся ей заслуживающими доверия, Сопелка может с ними подружиться.

КРЫСИНЫЙ ЗАМОК

КОШКИ В КЛЕТКАХ





КОЛЕСО И ГЕНЕРАТОР



ЖИЛИЩЕ МЫШЕЙ

Характеристики: телосложение 1, ловкость 2, смекалка 4, инстинкт 5

Навыки: лечение 2, проникательность 2, прорицание 3

Дары предков: маленький, шестое чувство

Снаряжение: водяной пистолет (напоминает высокотехнологичное оружие)

Винтик, собиратель. Маленький хомяк в лыжных штанах и пуховике на два размера больше. Много говорит и очень быстро двигается. Пугливый и нервный, но хорошо знает своё дело. В лесу у Винтика зарыт большой запас еды и артефактов. Иногда он получает тайные послышки от Смотрителей, но роботы его пугают, и Винтик предпочёл бы прекратить сотрудничество с ними.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, инстинкт 2

Навыки: проворство 2, скрытность 3, собирательство 4

Дары предков: копатель, маленький

Снаряжение: кухонный нож, шахматная доска и фигуры

Артефакты: d6 случайных артефактов, зарытых в тайнике

Крысиная стража. Охранники Крысиного Замка ведут себя нагло и грубо и обращаются со всеми зверомутантами, кроме крыс, как с существами второго сорта. Они жутко ненавидят кошек.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 2

Навыки: драка 3, скрытность 2, стрельба 1

Дары предков: копатель, ночной зверь

Снаряжение: мачете

ЕДА И АРТЕФАКТЫ

Селение Крыс небогато и не имеет запасов пищи, если не считать тайника, в котором собиратель Винтик прячет d66 порций еды. Единственные артефакты в племени — те, что находятся в личном владении персонажей ведущего.

В ГОСТЯХ У КРЫС

В этом разделе мы в общих чертах расскажем, как организовать визит персонажей игроков в Крысиный Замок.

В ходе ключевого события №2 обстановка в селении кардинально изменится, и описанный ниже сценарий утратит силу. Подробнее об этом рассказано на стр. 167.

Прибытие: у входа в обветшавшее, но всё ещё впечатляющее бетонное сооружение героев встречают сердитые стражи — двое здоровенных воинов-крыс.

Всем персонажам игроков, кроме грызунов, придётся или подкупить их, или уговорить пропустить внутрь, пройдя проверку доминирования. Персонажам-кошкам придётся сделать одновременно и то, и другое, и даже в этом случае грызуны будут пялиться на них и обзывать грязными шпионами и блохастыми кошками. Подходящей взяткой может быть порция еды, утиль или артефакт.

Во внутреннем дворе Крысиного Замка кипит жизнь. Господствующее положение крыс бросается в глаза: они помыкают и мышами, и белками. Во дворе стоит несколько клеток с истощёнными кошками, взятыми в плен в ходе войны. Наглые крысы глазят на персонажей игроков, насмехаются над ними и даже нарочно толкают их. Если герой из племени Кошек попробует хоть как-то на это ответить, велика вероятность, что его линчуют на месте.

Встреча с Финком: если герои спросят, как пройти к Финку, их проводят в старый обветшалый кабинет на нижнем этаже Крысиного Замка. Заинтересовавшаяся героями мышь-альбинос Чешуйка тайно последует за ними. Пройди проверку скрытности — в случае провала герои заметят Чешуйку.

Зайдя внутрь, герои видят Финка, развалившегося на старом обитом цветастой тканью диване. Финк потягивает из бутылки самогон и курит. Его револьвер лежит на столе рядом с диваном. В комнате находятся трое охранников, и ещё несколько снарядов.

— *Я очень занят. Говорите, зачем вы здесь, — и побыстрее.*

Пусть герои объяснят, с чем пришли. Финк слушает их с безразличным выражением лица.

— *И зачем мне идти на такой риск, поддерживая ваше так называемое Сопротивление? У нас и так всё хорошо. Что вы можете мне предложить взамен?*

Персонажи игроков могут ответить на это как пожелают. Если они попытаются уговорить Финка, прибегнув к доминированию, и проверка окончится провалом, крысиный босс придёт в ярость и немедленно вышвырнет их из кабинета — если понадобится, применив силу. В случае успеха Финк становится не столь агрессивен, однако говорит героям, чтобы они шли своей дорогой и возвращались только тогда, когда смогут предложить ему что-нибудь ценное в обмен на помощь.

Если герои каким-то образом попытаются угрожать Финку, он без колебаний прикажет охранникам вы-

кинуть их прочь. Больше их в селение не пустят — по крайней мере, пока альфой остаётся Финк.

Чешуйка: позднее — на территории селения или где-то ещё — героев отыскивает Чешуйка, за которой хвостиком следует ещё несколько мышей. Она обращается к героям писклявым голосом:

— *Финк не говорит за всех грызунов. Можете мне поверить: среди нас много тех, кто поддерживает Сопротивление. В нужный момент мы придём на помощь. Мы на вашей стороне.*

Когда герои появятся в селении в следующий раз, многое в Крысином Замке переменится — см. ключевые события № 2 и № 3.

Спасение кошек: однажды ночью в замок пробирается отряд кошек, намеренных выручить захваченных в плен соплеменников. Роль персонажей игроков в этом событии может быть любой. Возможно, они входят в состав отряда и пришли спасти кошек — или становятся свидетелями этого вторжения, наблюдая со стороны. Действия героев повлияют на их взаимоотношения и с племенем Кошек, и с племенем Крыс.

ТИПИЧНЫЕ ГРЫЗУНЫ

Роль	Имя	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	ДАРЫ ПРЕДКОВ	ОСОБЕННОСТИ	ОРУЖИЕ
Воин	Вагнер 33	Телосложение 4 Ловкость 4 Смекалка 2 Инстинкт 2	Драка 3 Оценка противника 1 Скрытность 2	Копатель, ночной зверь	Крыса, нахальный, алко-голик	Мачете
Целитель	Вивальди 78	Телосложение 2 Ловкость 4 Смекалка 2 Инстинкт 4	Зельеварение 2 Лечение 3 Проницательность 1	Стремительное бегство, травоядный	Белка, трусливый, склонный к саморазрушению	Нож
Охотник	Моцарт 19	Телосложение 3 Ловкость 5 Смекалка 2 Инстинкт 2	Охота 3 Скрытность 1 Стрельба 2	Бесшумный, маленький	Мышь, гордый, отважный	Праща, нож
Шаман	Рахманинов 46	Телосложение 2 Ловкость 3 Смекалка 3 Инстинкт 4	Доминирование 1 Прорицание 3 Скрытность 2	Стремительное бегство, шестое чувство	Крыса, свирепый, скрытный	Нет
Собиратель	Щекастый	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 4 Инстинкт 4	Знание природы 1 Скрытность 2 Собирательство 3	Копатель, травоядный	Хомяк, услужливый, неуклюжий	Нет

КРОЛИЧЬИ НОРЫ

Пока в других племенах зверомутанты всё ещё спорят по поводу Сопротивления, племя Кроликов уже развязало со Смотрителями полномасштабную войну. Она началась около года назад, когда группа кроликов попыталась сбежать из Райской Долины, сделав подкоп под Изгородь. Когда они вылезли наружу, их обнаружил патруль дронов, который перебил всех беглецов. Эта искра разожгла в Кроличьих Норах яростную ненависть к Смотрителям.

Племя Кроликов, которым командует альфа Корнешплод, называющий себя генералом, организовано по военному образцу. Оно подразделяется на взводы, и каждый член племени вносит тот или иной вклад в тотальную войну против машин. Почти всё племя переселилось в прорытую под холмом сеть туннелей, куда Смотрителям трудно проникнуть. Даже жизненно важные овощные грядки перенесли под землю.

Что по-настоящему сделало племя Кроликов угрозой для Смотрителей, так это технологический прорыв: они воссоздали древнее и разрушительное оружие Человеков — порох. Кролики всегда хорошо разбирались в инженерном деле, и их технические эксперты — так называемые научители — быстро нашли убийственно эффективные способы применения взрывчатки. Всё пространство вокруг селения засеяно самодельными минами, а лучшие воины племени вооружены самопалами — это стрелковое оружие с раструбом на конце ствола снаряжается пороховыми зарядами и способно поражать противника смертоносными залпами дробы. Теперь Смотрители избегают кроличьего ареала. Корнешплод считает себя освободителем Кроликов и переименовал ареал племени в Свободное царство Подземье.

Не все в племени довольны нынешним положением дел. Косая, альфа зайцев, считает, что Корнешплод и его кролики подмяли племя под себя, и ищет возможности посчитаться с ним.

ОБИТАТЕЛИ

Кролики — одно из крупнейших племён Долины. В Кроличьих Норах живёт около 300 зверомутантов — из них примерно 220 кроликов, остальные — зайцы. Почти все они взяли себе собственные имена вместо лабораторных — имена кроликов обычно имеют отношение к растениям, а зайцы называют себя как угодно. Племя почти целиком живёт под землёй. Туннели выходят далеко за границы изначального селения, и с их помощью кролики перемещаются по ареалу, не показываясь на глаза Смотрителям.

ГЕНЕРАЛ КОРНЕПЛОД

Самые распространённые роли — воин и собиратель. Охотников в племени нет, поскольку никто из кроликов не ест мяса. Многие носят с собой лопаты и прочий шанцевый инструмент. Распространено холодное оружие, например ножи, стальные трубы и деревянные дубины. У собирателей обычно есть какой-нибудь артефакт.

Генерал Корнеплод. Покрытый шрамами горячий боец. Генерал носит боевую раскраску — длинные голубые полосы, идущие вдоль лица и туловища. Половину правого уха ему отрубили в схватке, а на шерсти остались опалины от огня и взрывов. Корнеплод страстно ненавидит и Смотрителей, и всех мясоедов. Он никуда не ходит в одиночку и обычно берёт с собой десять вооружённых солдат из своей кроличьей общины.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 5, смекалка 2, инстинкт 4

Навыки: доминирование 4, драка 4, оценка противника 5, скрытность 2, стрельба 4

Дары предков: быстрая реакция, травоядный

Снаряжение: зазубренная сабля (мачете), 7 патронов

Артефакты: самозарядный пистолет (качество +2, урон 2, лёгкий предмет), хоккейный нагрудник

Травоядка, старый научитель. Пожилая крольчиха с серой шерстью. Носит залатанный фрак и тёмные очки, голос у неё хриплый, а речь медленная. Именно Травоядке принадлежит заслуга переоткрытия пороха, и в результате множества экспериментов крольчиха практически оглохла. Она живо интересуется эпохой Человеков.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, инстинкт 2

Навыки: знание природы 2, проворство 2, проницательность 3, собирательство 4

Дары предков: травоядный, шестое чувство

Снаряжение: деревянная дубина, фрак

Артефакты: тёмные очки (преимущество +2 при проверках доминирования)

Косая, альфа общины зайцев. Очень крупная зайчиха с серой шерстью и длинными ушами. Считает кроликов и их туннели угрозой всему племени. Косая слишком велика, чтобы переселиться под землю, — она одна из немногих обитателей селения, живущих на поверхности.



САМОПАЛЫ

Кроличье самодельное огнестрельное оружие обычно обладает качеством снаряжения +1, наносит урон 2 и поражает противника на средней дистанции. Перед каждым выстрелом самопалы необходимо заряжать порохом и импровизированной дробью, на что требуется один манёвр. Изготовить самопал может любой кролик с достоинством «оружейник».

Косая ненавидит Корнеплода и считает, что до начала войны с машинами жизнь была лучше. Она выжидает подходящей возможности, чтобы ударить ему в спину и раз и навсегда захватить власть над племенем.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2, смекалка 4, инстинкт 4

Навыки: доминирование 5, драка 4, оценка противника 2

Дары предков: прыгун, травоядный

Снаряжение: шипованная дубина

Между-Глаз, воин. Белая крольчиха со скрипучим голосом и нервно моргающими налитыми кровью глазами. Одета в изношенную камуфляжную куртку. Между-Глаз сначала внимательно слушает, а затем действует — стремительно и эффективно. Крольчиха дни напролёт проводит под землёй и знает туннели как свои четыре пальца. Она недоверчива и презирает всех мясоедов — но ещё сильнее ненавидит Смотрителей.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 2, инстинкт 3

Навыки: драка 2, оценка противника 3, скрытность 3, стрельба 3

Дары предков: быстрая реакция, прыгун

Снаряжение: кухонный нож, праща, жилет со взрывчаткой (мощность взрыва 9, урон 2)

Солдаты Подземья. Кролики-солдаты крайне дисциплинированны и фанатично преданы своему предводителю — генералу Корнеплоду. Долгие месяцы непрестанной войны со Смотрителями держат их на взводе, и многие из них страдают от тяжёлого посттравматического стрессового расстройства. Они ненавидят мясоедов почти так же сильно, как и Смотрителей, и часто им трудно сдерживаться при виде хищных зверомутантов.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 2, инстинкт 2

Навыки: драка 1, скрытность 2, стрельба 3

Дары предков: копатель, маленький

Снаряжение: копьё, праща или самопал, самодельный шлем (класс защиты 3)

ЕДА И АРТЕФАКТЫ

Племя Кроликов не может похвастаться изобилием еды, но до сих пор они неплохо справлялись благодаря своим подземным грядкам с корнеплодами. В туннелях под селением есть несколько небольших кладовых, в каждой из которых хранится 666 порций еды. Все они тщательно охраняются.

В ГОСТЯХ У КРОЛИКОВ

В этом разделе мы в общих чертах расскажем, как организовать визит персонажей игроков в Кроличьи Норы.

Прибытие: первое, что замечают герои на подходе к селению, — окружающая территория подверглась полному опустошению. Все деревья и кусты на несколько сотен метров от селения уничтожены, а земля превратилась в песчано-каменистый пустырь. Всё пространство усеяно кратерами; успешная проверка понимания подскажет героям, что это следы мощных взрывов.

Когда персонажи игроков оказываются неподалёку от квадратного бетонного строения, внезапно раздаётся громкий хлопок, а воздух над их головами со свистом рассекает смертоносная картечь. Из здания кто-то кричит:

— *Стоять на месте, блохастые мясоеды! Бросайте оружие и ждите, когда за вами придёт конвой!*

Героям будет разумнее подчиниться — пространство между ними и селением представляет собой минное поле. Если они продолжают путь самостоятельно, то должны будут пройти проверку проворства — в случае провала детонирует заряд взрывчатки с мощностью 9. Мины начинены острыми кусками металлолома (урон 2). Кроме того, по героям откроют огонь 66 затаившихся на крыше здания кроликов.

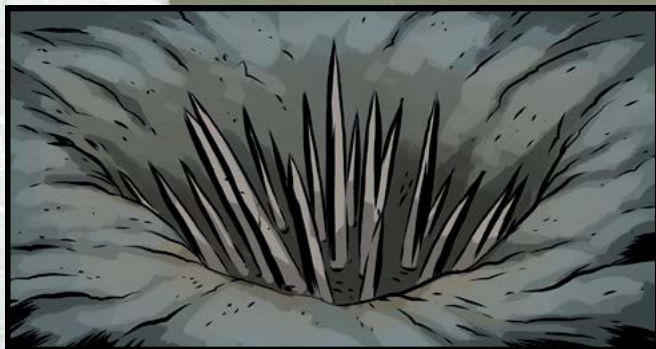
ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ИЗ ПЛЕМЕНИ КРОЛИКОВ

Если среди героев есть заяц или кролик, это селение — его дом, и визит проходит иначе. Однако с тех пор, как персонаж последний раз бывал дома, здесь многое поменялось — опустошение бросается в глаза ещё сильнее. Если его сопровождают зверомутанты-хищники, то соплеменники отнесутся к персонажу с большим подозрением, и визит во многом пройдёт так, как если бы все герои были здесь чужаками.

КРОЛИЧЬИ НОРЫ

12

НАБЛЮДАТЕЛЬ НА КРЫШЕ



ЯМА-ЛОВУШКА



ТАЙНИК С ОРУЖИЕМ



КЛАДОВАЯ



Если персонажи игроков подчинятся, к ним навстречу выйдут двое кроликов-солдат. Одной из них может быть крольчиха Между-Глаз. Солдаты вооружены самопалами, а на голове носят импровизированные шлемы из старых кухонных котелков. Кролики нервно обнюхивают пришельцев, забирают их оружие и приказывают: «Шевелитесь, мясоеды!» Один кролик проводит героев по минному полю, а другой следует позади, не спуская с них бдительных глаз.

Пришельцев ведут мимо нескольких брустверов, на которых в качестве трофеев развешаны детали уничтоженных Смотрителей. Вероятно, персонажи игроков (кроме Кроликов) никогда ещё не видели ничего подобного — по крайней мере на раннем этапе кампании. Солдаты-кролики заводят героев во двор и внутрь стоящего там полуразвалившегося трейлера. Они открывают люк в полу, за которым скрывается туннель, ведущий в Свободное царство Подземье.

Генштаб: героев ведут по узким туннелям, скудно освещённым воткнутыми в стены факелами. Потолок столь низкий, что все персонажи, кроме зайцев, кроликов и грызунов, будут вынуждены идти сутулившись и втянув головы в плечи. Герои видят казармы, морковные грядки, мастерские, склады с военным имуществом и набитые продовольствием кладовые. Повсюду кишат кролики, недоверчиво обнюхивающие героев и бросающие на них подозрительные взгляды. Наконец персонажей игроков проводят мимо двух часовых в самое сердце Свободного царства — генеральный штаб. Там на древнем парикмахерском кресле восседает лично альфа — самопровозглашённый генерал Корнеплод.

Корнеплод не приветствует гостей и не приглашает их сесть. Он просто молча обводит их взглядом с ног до головы, пока они представляются и объясняют, с чем пришли. Помимо солдат, пришедших вместе с героями, в комнате находятся двое часовых. Они на взводе и готовы выполнить любой приказ Корнеплода — для этого генералу даже не нужно говорить, достаточно просто сделать жест или бросить взгляд. Если персонажи игроков станут спрашивать о племени, Корнеплод с гордостью расскажет о победах над Смотрителями, но на вопрос о порохе герои никакого ответа не услышат. После того как разговор уже продлится какое-то время и герои разъясятся, для чего они здесь, генерал говорит:

— Вы зовёте себя *Сопротивлением*? Пока вы болтаете языком и строите планы, мы уже сражаемся и гибнем! Трусые вы, вот что я скажу! Вы хуже Смотрителей — они хотя бы зверей не едят!

Генерал Корнеплод глядит на них с яростным презрением. Он делает паузу, чтобы герои могли осмыслить эти слова и высказаться в собственное оправдание и в защиту Сопротивления. Герой, говорящий от лица группы, может пройти проверку доминирования против кроличьего генерала. В случае успеха Корнеплод даёт персонажам игроков возможность проявить себя:

— *Так и быть, я дам вам шанс показать, чего вы стоите. Вы будете участвовать в рейде на сторожевой пост Смотрителей. И посмейте только вернуться без головы какого-нибудь робота — если придёте с пустыми руками, я лично вас расстреляю!* — говорит генерал, нервно перебирая пальцами по рукояти древнего пистолета.

— *Но не беспокойтесь, одних я вас не отправлю. С вами пойдёт одна из лучших наших воительниц. Её зовут Между-Глаз — она возглавит атаку. Вы увидите подлинный боевой дух нашего племени!*

С этими словами Корнеплод кивает на присутствующую здесь крольчиху-воина (возможно, она была одним из конвоиров). Аудиенция у генерала окончена: его приказ не обсуждается, и на вопросы он отвечать больше не будет. Героев выгоняют из помещения. Между-Глаз ненадолго пропадает, и героям придётся ждать в тускло освещённой норе её возвращения. После этого можно отправляться в рейд. Если персонажи игроков откажутся участвовать в операции, солдаты Корнеплода вышвырнут их на минное поле. Чтобы уйти, не подорвавшись, героям нужно будет пройти проверку проворства (см. выше).

Рейд. Тактика кроликов в борьбе со Смотрителями проста и жестока; персонажам игроков ещё толь-

ко предстоит увидеть её в действии. Между-Глаз ведёт героев по длинному, тесному и извилистому туннелю, выходящему на поверхность в нескольких сотнях метров от Кроличьих Нор. Крольчиха решительна, сосредоточена и игнорирует любые попытки завязать с ней разговор. После нескольких минут ходьбы по туннелю она знаком показывает героям, что нужно остановиться. Между-Глаз карабкается вверх по лестнице и открывает замаскированный травой и мхом люк. Она выглядывает наружу, выбирается на поверхность и взмахом руки велит героям не отставать.

Оказавшись на поверхности, герои понимают, что они на опушке леса, в нескольких сотнях метров от Внешней Изгороди. Отсюда можно хорошо разглядеть автоматическую сторожевую вышку. Между-Глаз показывает жестами, что герои должны следовать за ней. Им придётся ползком преодолеть сотню метров открытого поросшего вереском пространства. Затем крольчиха останавливается, укрывшись за поваленным деревом, после чего знаком приказывает героям ждать.

Проходит минута за минутой. На все вопросы Между-Глаз отвечает: «Скоро, ждите». Десять минут спустя персонажи игроков видят, как что-то движется в их сторону: это робот-страж, патрулирующий внутренний периметр Изгороди. Он приближается к месту, где прячутся герои. Крольчиха знаком велит им сидеть неподвижно. Она ждёт, пока страж не приблизится, а затем бросается на него. Пусть персонажи игроков пройдут проверку проворства с модификатором +2 — если все они добьются успеха, то могут совершить свободное действие. Если хоть кто-то из персонажей провалит проверку, засада не удаётся — робот-страж замечает их, и все участники битвы проходят проверку инициативы.

ТИПИЧНЫЕ КРОЛИКИ И ЗАЙЦЫ

Роль	Имя	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	ДАРЫ ПРЕДКОВ	ОСОБЕННОСТИ	ОРУЖИЕ
Воин	Дум-Дум	Телосложение 4 Ловкость 3 Смекалка 2 Инстинкт 3	Драка 3 Оценка противника 1 Скрытность 2	Быстрая реакция, прыгун	Заяц, глупый, агрессивный	Мачете
Целитель	Фасоль	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 3 Инстинкт 5	Зельеварение 2 Лечение 3 Проницательность 1	Быстрые ноги, стремительное бегство	Белая крольчиха, фаталистка, невоспитанная	Нож
Шаман	Белоглаз	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 3 Инстинкт 5	Доминирование 1 Проницательность 1 Прорицание 3	Копатель, шестое чувство	Заяц, слепой, его посещают видения Зоны	Посох (импровизированная дубинка)
Собиратель	Грядка	Телосложение 2 Ловкость 2 Смекалка 4 Инстинкт 4	Знание природы 1 Наблюдательность 2 Собирательство 3	Копатель, стремительное бегство	Крольчиха, клептоманка, патологическая лгуныя	Нож

В свой ход Между-Глаз с криком «В АТАКУ!» прыгает прямо на робота (дар предков «прыгун»). Герои на мгновение замечают странный увешанный взрывчаткой жилет, который она надела под куртку. Словно в замедленной съёмке они видят, как Между-Глаз подрывает бомбу. Раздаётся оглушительный взрыв (мощность 9, урон 2). Поскольку герои, вероятно, находятся в пределах средней дистанции, взрыв задевает и их — с мощностью 3. Когда клубы дыма рассеиваются, от крольчихи-самоубийцы не остаётся и следа. Однако герои видят робота-стража: в его металлическом туловище зияет огромная чадающая дыра, одна рука оторвана, а голова свёрнута набок. Но он всё ещё двигается и начинает наводить на героев лазерную пушку...

Персонажи игроков могут сбежать в лес, пройдя проверку проворства, но тем самым они провалят задание генерала Корнеплода. Если они останутся и будут сражаться, то шансы на победу у них довольно неплохие: робот сильно пострадал, и значение его телосложения снижено до 3.

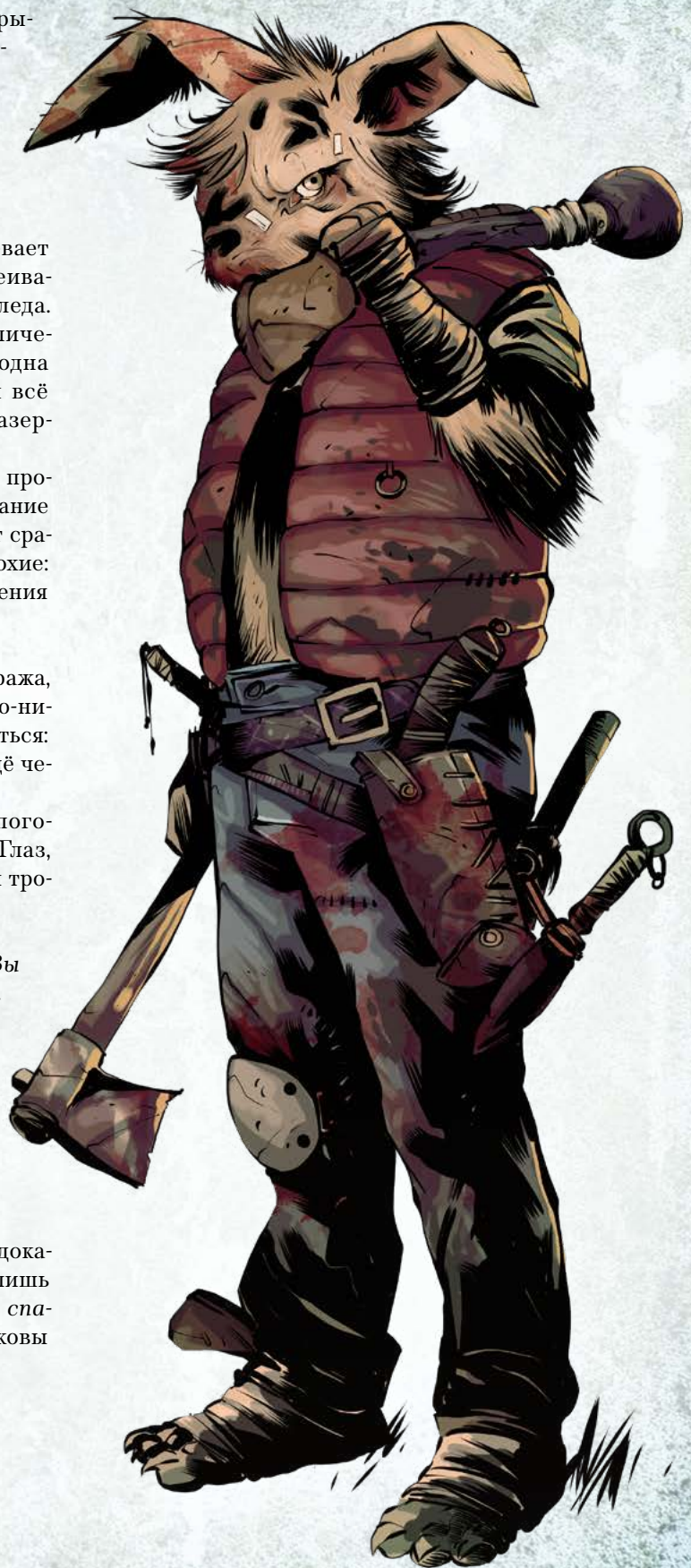
После взрыва: если герои победили робота-стража, то могут оторвать от разломанной машины какую-нибудь деталь и захватить с собой. Им нужно шевелиться: через d6 минут после схватки появится дрон, а ещё через d6 минут — крушитель.

Вернувшись в Подземье, герои могут снова поговорить в штабе с Корнеплодом. Гибель Между-Глаз, по-видимому, ничуть его не беспокоит, а добытый трофей приводит генерала в восторг.

— *Что же, вы всё-таки не совсем безнадёжны. Вы мясоеды, и это преступление непростительно, однако пока что у нас есть общая цель. Вместе мы уничтожим машины и станем свободны. А теперь расскажите мне, чего вы хотите от Свободного царства Подземья.*

Теперь персонажи игроков могут рассказать о цели запланированной операции Сопротивления, и Корнеплод поможет им, чем сумеет.

Если персонажи игроков не принесут никаких доказательств уничтожения Смотрителя, Корнеплод лишь фыркает и прогоняет их из Подземья. «Скажите спасибо, что ушли отсюда живыми, мясоеды!» — таковы его последние слова героям.







ПОДЗЕМЕЛЬЯ ПИТОМНИКА «АЛЬФА»

Место, которое зверомутанты Райской Долины называют Лабиринтом, — лишь малая часть исполинского подземного комплекса Элизиум-IV. Сердце расположенного в этой части анклава питомника «Альфа» — генетическая лаборатория. Она предназначалась для выведения новых мутантных форм жизни и проверки их жизнеспособности на испытательном полигоне Б-35, известном под названием «Райская Долина».

Когда Элизиум-IV был уничтожен враждебным Союзом Титанов, питомник «Альфа» уцелел, но исследователи оказались отрезаны от материнского анклава и в итоге погибли. Подробнее об истории комплекса ты можешь прочитать в главе 8; здесь же мы расскажем о текущем положении дел в генетической лаборатории.

Предполагается, что персонажи игроков оказались в комплексе впервые; скорее всего, это случится в ходе ключевого события № 2 (стр. 160). К тому моменту, когда (и если) герои вернутся — вероятно, во время ключевого события № 5, — кое-что здесь изменится.

ОБСТАНОВКА

На данный момент в генетической лаборатории нет живых людей — если не считать человеком кибермозг Хронос. Весь комплекс обслуживается роботами под руководством кибермозга, и так продолжается уже десятилетиями. Системы, предназначенные для обеспечения комфорта и деятельности людей, та-

кие как отопление, вентиляция и освещение, всё это время не ремонтировались. Электричеством комплекс до сих пор обеспечивает уцелевший реактор материнского анклава, но поступление энергии ограничено и нестабильно.

В связи с этим почти на всей территории комплекса царят холод и вполне приемлемый для роботов полумрак, едва разбавленный бледным и слабым свечением люминесцентных ламп. Единственное исключение — лаборатории и смежные помещения, в которых требуется поддерживать оптимальные условия для хирургических операций и других опытов над зверомутантами.

ОБЩАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Доступ ко всем четырём уровням комплекса обеспечивает магистральная шахта порядка 15 метров в диаметре и около 100 метров в глубину. От центрального ствола, словно ветви гигантского дерева, отходят проложенные сквозь толщу горных пород туннели (обычно прямоугольной формы, от 5 до 10 метров в ширину и примерно 20–30 метров в длину), в которых находятся различные помещения подземной базы.

На 3-й уровень ведут туннели, соединяющие комплекс с зонами ограниченного доступа № 1 и № 2 (зверомутанты называют их Запретными зонами). На этом же уровне расположена остановка монорельса, который

когда-то связывал генетическую лабораторию с материнским анклавом. Венчает центральный ствол длинная вентиляционная шахта, выходящая на вершину горы. Общий вид комплекса показан на схеме (см. далее).

Двери: в большинстве случаев разные отсеки комплекса разделяют закрытые металлические двери. Как правило, они отпираются и открываются нажатием кнопки на стене рядом с дверью. Дверь отъезжает в сторону со звуком, похожим на шипение парового клапана.

Динамики: в комплексе сохранилась старая, но действующая система оповещения. Для связи с роботами Хронос в ней не нуждается, но, если в лаборатории поднимется тревога (см. ниже), кибермозг сможет говорить с пришельцами и запугивать их.

ВНУТРЕННЕЕ УСТРОЙСТВО

Далее в этой главе приведены описания различных отсеков комплекса, уровень за уровнем.

ВЕНТИЛЯЦИОННАЯ ШАХТА

Узкая шахта, поднимающаяся сквозь толщу породы вертикально вверх на 300 метров, — от верхней части центрального ствола до вершины горы. Выход расположен неподалёку от Горной хижины. Через вентиляционную шахту когда-то поступал необходимый жившим и работавшим в комплексе людям свежий воздух — его нагнетали установленные через каждые 100 метров (то есть на глубине 100 и 200 метров) большие вентиляторы. Сейчас вентиляторы отключены, и их не запускали на протяжении десятилетий, но кибермозг может в любой момент включить их вновь.

Чтобы преодолеть 100 метров вниз или вверх по лестнице шахты, требуется около 10 минут. Чтобы вскарабкаться вверх, необходимо пройти проверку выносливости (с модификатором -2, если Хронос включит вентиляторы). В случае провала персонаж должен остановиться и немного отдохнуть. Пытаться пролезть через сам работающий вентилятор — самоубийство. Его придётся остановить, сломав мотор, для чего требуется нанести 20 пунктов урона (драка +2).

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ СТОЛ

Спустившись по вентиляционной шахте, можно попасть в центральный ствол комплекса — гигантскую круглую шахту 15 метров в диаметре и 100 метров в глубину. На трёх уровнях есть кольцевые платформы, позволяющие обходить ствол по периметру. Платфор-

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

Впервые оказавшись в Лабиринте, персонажи игроков могут найти документы, обозначенные здесь как «Раздаточный материал № 1» (фотография Кайзера Килгора и его дочери Беатрис) и «Раздаточный материал № 2» (общий план генетической лаборатории). Если герои не отыщут их сами, можешь «подбросить» документы в другое место, где их всё-таки найдут, — это сделает историю интереснее. Во время финального противостояния с кибермозгом персонажи игроков могут обнаружить «Раздаточный материал № 3» — запись, рассказывающую историю Беатрис.

му верхнего уровня от потолка и устья вентиляционной шахты отделяет порядка 15 метров. Узкая металлическая лесенка, проложенная внутри вентиляционной шахты, продолжается до самого дна центрального ствола, позволяя свободно перемещаться между платформами. На каждом уровне (в том числе и на самом нижнем) в стенах шахты имеется по три-четыре проёма, за которыми начинаются горизонтальные коридоры, ведущие вглубь горы.

Внутри ствола прохладно и сыро. От встроенных в стены светильников исходит бледно-голубое свечение; некоторые мерцают, то включаясь, то выключаясь вновь. Из-за царящего в шахте полумрака сложно разглядеть, что находится в нижней части ствола (на 4-м уровне), но персонаж, прошедший проверку наблюдательности, сумеет разглядеть деловито спящие там смутные тени — Смотрителей.

Смотрители в основном перемещаются по уровням 3 и 4, но периодически заглядывают на уровень 2, чтобы присматривать за животными в клетках и проводить опыты в лабораториях. Роботы почти никогда не поднимаются на уровень 1 (исключение — Спракс) по той простой причине, что им нечего там делать.

Платформы. Обнесённые поручнями кольцевые металлические платформы шириной около 1,5 метров. Платформа на уровне 3 вдвое шире и явно рассчитана на то, чтобы по ней могли перемещаться роботы-крупители.

Грузовой лифт. Через весь ствол, от уровня 1 до нижнего уровня 4, ходит грузовой лифт. Им легко управлять, нажимая на кнопки — по одной на каждый уровень. При движении лифт издаёт шум, который ментально привлечёт внимание Смотрителей.

ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ ПИТОМНИКА «АЛЬФА»



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №2: ПЛАН ГЕНЕТИЧЕСКОЙ ЛАБОРАТОРИИ

Лестница. На стене центрального ствола смонтирована узкая металлическая лестница. Она предназначена для технических работ, и Смотрители ей не пользуются. Никаких систем, защищающих от падения с лестницы, не предусмотрено.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ТРЕВОГА

Если герои будут вести себя тихо и осторожно, то смогут перемещаться по уровням 1 и 2, не привлекая внимания Смотрителей с нижних уровней (хотя они могут наткнуться на роботов в лабораториях). Но не давай игрокам понять, что их персонажи в безопасности. Если герои начнут вести себя излишне беззаботно, можешь попросить игроков пройти проверку скрытности, при провале которой персонажи произведут какой-нибудь шум, — быть может, это заставит их вспомнить об осторожности.

Нижние уровни. Чтобы добраться до уровня 3 незамеченным, необходимо пройти встречную проверку скрытности против наблюдательности одного робота-стража на дне центрального ствола. На уровне 3 велик риск наткнуться на роботов, уходящих в туннели или возвращающихся оттуда. Чтобы пробраться на нижний, четвёртый уровень, не дав себя при этом обнаружить, необходимо пройти проверку с модификатором -2, но в помещениях уровня 4 встречи с роботами уж точно не избежать.

Тревога: Смотрители действуют автономно, и если один из них обнаружил героев, это не значит, что в комплексе моментально поднимется тревога. Как правило, перед тем, как робот извещает Хронос о вторжении, проходит 6 раундов. Если герои сумеют быстро нейтрализовать потревоженного Смотрителя (здесь очень пригодится ЭМИ-ружьё), то получат небольшую отсрочку — пройдёт ещё 6 минут, прежде чем Хронос сама поймёт, что что-то не так, и поднимет тревогу. Если персонажей игроков обнаружит превращённая в отродье горилла Ларго (см. стр. 223), тревога поднимется немедленно.

Когда срабатывает сигнал тревоги, по всему комплексу вспыхивают мигающие жёлтые огни, а кибермозг обращается через динамики непосредственно к нарушителям. Металлический женский голос говорит: *«Внимание, нарушители. Немедленно покиньте территорию комплекса. В противном случае вы будете ликвидированы»*. Затем из депо (уровень 4) вылетают для проверки два дрона. Если они столкнутся с сопротивлением, на подмогу им прибудет взвод из трёх роботов-стражей. Если и они не смогут решить проблему, Хронос поднимет по тревоге всех роботов, которые постепенно, уровень за уровнем, возьмут под контроль весь комплекс.

УРОВЕНЬ 1

Верхний уровень генетической лаборатории предназначался для учёных-людей. Здесь они спали и проводили драгоценные часы досуга. Сейчас эта часть комплекса заброшена, и Смотрители ей не пользуются (однако см. ниже раздел «Библиотека»). Здесь герои могут найти артефакты, а также информацию, проливающую свет на прошлое питомника «Альфа».

Жилой отсек: узкий коридор с десятью дверями, за которыми расположены отдельные жилые комнаты. От светильников на потолке, часть которых вышла из строя, исходит призрачный мерцающий свет. На стене коридора висит несколько картин — портреты древних лидеров «Элизиума». Это сурового вида мужчины и женщины, часто в галстуках и цилиндрах или в платьях, застёгнутых на все пуговицы до подбородка, — во времена золотого века «Элизиума» в моде были наряды в стиле позднего XIX века.



Все помещения идентичны — крохотные комнатухи с откидной койкой, шкафом для одежды, маленьким санузлом и тумбочкой для личных вещей. В большинстве комнат пусто, но, обыскав их, герои могут найти несколько ценных артефактов:

- ❑ фотоальбом;
- ❑ плюшевого мишку;
- ❑ шикарный костюм (см. «Мутанты. Точка отсчёта»);
- ❑ антидепрессанты (см. «Мутанты. Точка отсчёта»);
- ❑ пожелтевшую от времени фотографию с изображением десятилетней девочки в компании мужчины со строгим взглядом и острыми чертами лица. На обратной стороне фото кто-то подписал: «Кайзер и Беатрис К.» Фотография — это раздаточный материал №1 (на странице справа; её также можно скачать с сайта «Студии 101»). Если герои не найдут фотографию здесь, можешь поместить её в другую часть комплекса.

Библиотека. Учёные Элизиума-IV придерживались классических взглядов на исследовательский процесс,

и, несмотря на то что любая информация, которая могла бы им понадобиться, была доступна в цифровой форме, они с гордостью хранили библиотеки старомодных бумажных книг — даже здесь, в относительно небольшой лаборатории. Помещение невелико, но все стены заставлены книжными стеллажами, возвышающимися от пола до потолка. Библиотека оформлена в тёмных тонах и обставлена элегантной мебелью в духе столь любимого в «Элизиуме» позднего XIX века.

В центре комнаты вокруг приземистого деревянного стола стоят четыре кресла. Два из них заняты скелетами в обветшалых белых лабораторных халатах. Это останки учёных, покончивших с собой после гибели материнского анклава. В кармане одного из скелетов лежит зажигалка (артефакт). Помимо этого, ничего ценного у них нет.

На столе лежит старая папка с документами, касающимися питомника «Альфа». Помимо всего прочего,



внутри вложена карта комплекса — см. раздаточный материал № 2 (стр. 217, также его можно скачать с сайта «Студии 101»). Если персонажи игроков не найдут карту здесь, можешь поместить её в любое другое место: важно, чтобы план лаборатории оказался у них.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №1: ФОТОГРАФИЯ КАЙЗЕРА И БЕАТРИС КИЛГОРОВ

На стеллажах полно книг, которые обеспечивают модификатор +3 при проверке понимания, но только если во время проверки у персонажей есть доступ к библиотеке.

SPX-321. На маленьком стуле в углу комнаты сидит нечто, в темноте кажущееся просто очередным скелетом. Когда герои захотят рассмотреть его поближе (или вознамерятся как следует прошерстить библиотеку), скелет внезапно встанет и приблизится к ним сам. Пусть герои отреагируют на это происшествие. Очень скоро они увидят, что это не ещё один мертвец, а металлический Смотритель, модель, с которой они, вероятно, до сих пор не сталкивались, — робот-блюститель.

Этот робот, промаркированный как SPX-321, подерживал порядок в библиотеке и занимался другими повседневными работами для исследователей, которые дали роботу имя Спракс. Внезапная кончина исследователей вызвала серьёзный сбой в электронном мозгу робота. Хронос отключила Спракса от общей сети много лет назад и уже забыла о его существовании. Спракс же помнит о кибермозге, но считает Хронос божественной сущностью, которая оставила его.

Спракс очень эрудирован и готов помочь, и несмотря на то, что персонажи игроков кажутся роботу странными, он счастлив, что спустя столько лет снова может кому-то услужить. Спракс постоянно думает и говорит о Хронос, но не может дать прямого ответа на вопрос, что она такое. Робот любит цитировать поэтов эпохи романтизма, таких как Уильям Вордсворт, Сэмюэл Тейлор Кольридж, Джон Китс, лорд Байрон и Перси Биши Шелли.

Спракс говорит, что героям следует немедленно помыться и побриться, потому что их «волосистой покров на теле и запах выходят за рамки предельно допустимых норм». Он с огромной готовностью и гордостью рассказывает героям о богатой коллекции книг, хранящейся в комплексе. Также робот может описать общее устройство генетической лаборатории, но не более подробно, чем в раздаточном материале № 2. Спракс очень прилипчив и хочет следовать за героями, куда бы они ни пошли. Возможно, им придётся уничтожить робота, чтобы он не выдал их присутствие остальным Смотрителям в бункере.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, инстинкт 2

Навыки: понимание 5

Броня: 6

Кухня и столовая: в этом отсеке Спракс готовил еду для учёных; здесь же они и обедали.



Столовая — прямоугольное помещение, в центре которого стоит привинченный к полу овальный стол. Вокруг него расставлено десять стульев. На столе — несколько тарелок и стаканов, оставленных здесь в общей суматохе много десятилетий назад. Убранство в столовой довольно скромное, но на стенах всё ещё виднеются репродукции пейзажей, вдохновлённых эпохой романтизма. Кухня тесная, но функциональная. В этом помещении можно найти ряд артефактов:

- ❑ на стене возле двери висит аптечка;
- ❑ из торгового автомата, стоящего в углу комнаты, можно добыть банку газировки (см. «Мутанты. Точка отсчёта»);
- ❑ на кухне стоит кофеварка;
- ❑ в одном из шкафчиков можно найти четыре упаковки кофе;
- ❑ в другом шкафчике лежит блок сигарет.

УРОВЕНЬ 2

На этом уровне учёные работали в генетической лаборатории. Теперь эту работу выполняют Смотрители. По сравнению с центральным стволом и уровнем 1 здесь светлее и теплее: Смотрители создали подходящие условия для содержащихся в неволе зверомутантов. Интерьер прост и функционален, но выглядит обветшалым после долгих десятилетий без ремонта.

Лаборатория А. Этот отсек разделён на два помещения. Ближнее к стволу — анестезиологический кабинет, в котором зверомутантам вводят наркоз и готовят их к опытам. Здесь же они приходят в себя после операции — если выживут. В кабинете четыре койки. На одной из них лежит раздетый зверомутант-барсук; он явно крепко спит. Вдоль стен стоят металлические

шкафчики. В них содержится различное медицинское оборудование, а также упаковка обезболивающего (артефакт из игры «Мутанты. Точка отсчёта»).

Разбудить барсука невозможно, но через 66 минут он просыпается сам. Если среди персонажей игроков есть кто-то из племени Барсуков, он узнаёт спящего: это охотник Гейдук 73, похищенный несколько недель назад.

Гейдук 73, охотник. Барсук видел Трюффо и знает, в какой камере его держат, но больше никакой полезной информации у него нет.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, инстинкт 2

Навыки: драка 3, проворство 1, скрытность 2

Дары предков: охотничий инстинкт, хищник

За кабинетом находится операционная — помещение, битком набитое древним медицинским оборудованием. На операционный стол в центре направлены мощные лампы. Когда герои заходят сюда, операция в самом разгаре: они застают здесь трёх роботов-блустителей, занятых лежащим на столе зверомутантом (см. картинку на стр. 214). Роботы вскрыли ему череп и, похоже, вживляют в мозг пациента какие-то электронные устройства.

Если вы разыграли предложенную на стр. 154 начальную сцену кампании, зверомутант на операционном столе — тот самый похищенный Смотрителями персонаж ведущего. Если вы не разыгрывали эту сцену, зверомутант может быть любым персонажем, с которым связан кто-то из героев и которого Смотрители теоретически могли похитить.

Хирурги недовольны вторжением и громко возмущаются, что их отвлекают от операции. Героям лучше всего немедленно вывести роботов из строя: спустя 6 раундов те сообщат кибермозгу о нарушителях, и Хронос поднимет тревогу.

Если герои осматривают зверомутанта на операционном столе, то увидят вживлённые в его плоть электронные устройства. Некоторые разрезы недавние, другие уже успели затянуться. Герои могут попытаться спасти зверомутанта, прибегнув к навыку лечения, но даже при успешной проверке выясняется печальный факт: в ходе операций его подвергли полной лоботомии, и он навсегда останется лишь тенью прошлого себя. Если герои хотят забрать его с собой, то им придётся или подождать 66 минут, пока персонаж очнётся и сможет делать что ему говорят, или нести его (несколько проверок выносливости).

Лаборатория Б. Этот отсек во многом похож на лабораторию А, но здесь холодно и относительно тем-

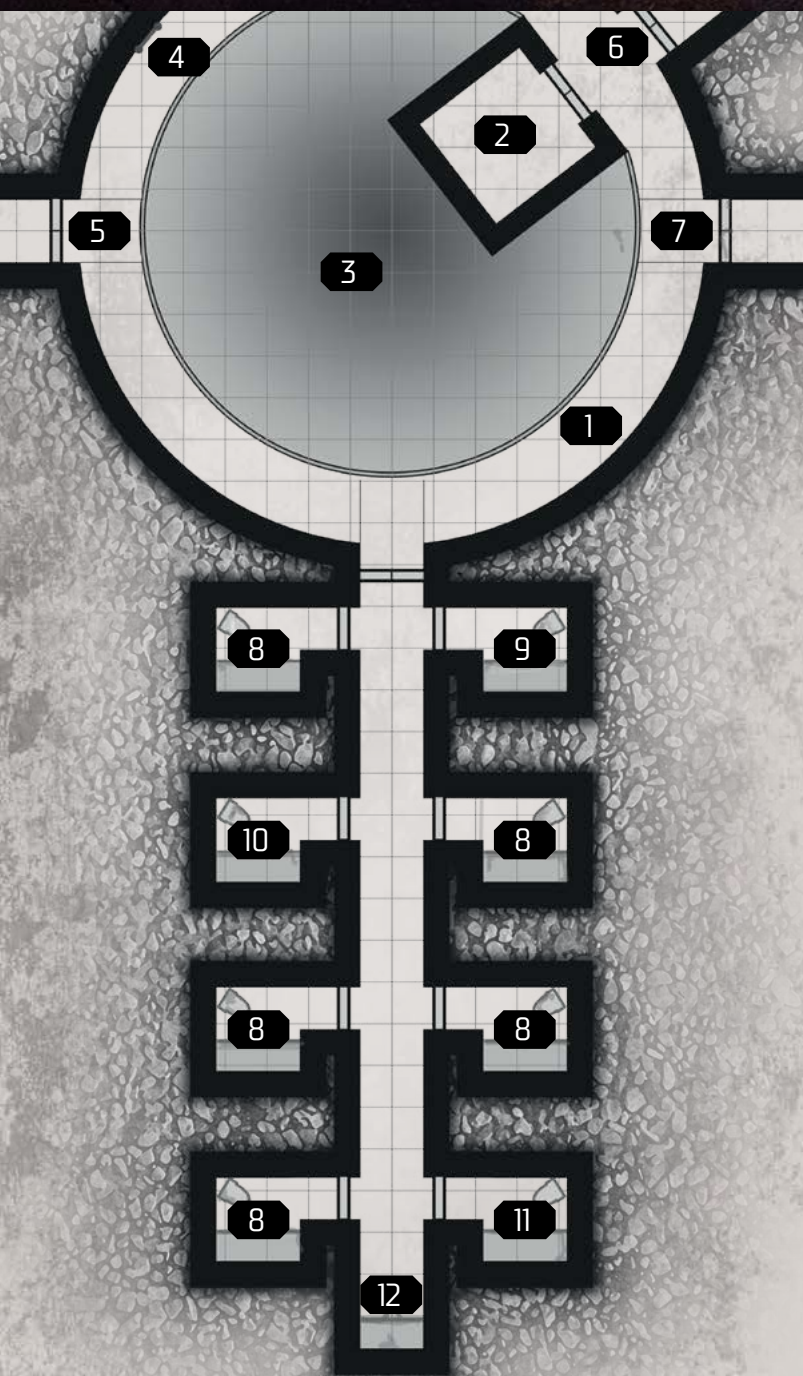
но — горит лишь одна люминесцентная лампа. В этой лаборатории нет анестезиологического кабинета; вместо него здесь оборудовано около десятка больших клеток. Здесь стоит запах плесени, а из клеток доносятся визги, шуршание и скрежет.



В клетках держат чудовищ, выращенных Смотрителями. Они ещё не взрослые, но всё равно опасны. Здесь два жукорога (телосложение 5), одна земляная акула (телосложение 4), одна крылатая мурена (телосложение 3), два жука-стрельца (телосложение 3) и один змеящер (метр в длину, телосложение 2). Клетки можно легко открыть снаружи, но, если персонажи игроков это сделают, освобожденное чудовище немедленно на них набросится. Единственное исключение — разумный змеящер, который будет крайне благодарен выпустившему его герою. Змеящер примет персонажа за своего родителя и с этого момента будет повсюду следовать за ним. Если никто не освободит змеящера по собственному почину, тот сам телепатически обратится к одному из героев (остальные ничего не услышат) и попросит его о помощи. Если тот послушается, то обретёт верного спутника до конца своих дней.

Хранилище анатомических образцов. В холодном и едва-едва освещённом помещении можно найти несколько больших стеклянных баков и цистерн, наполненных вязкой зеленоватой жидкостью. В жидкости плавают уродливые зародыши разных форм и размеров — безумная мешанина звериных и человеческих черт. В некоторых более крупных ёмкостях видны части тел и органы полностью сформировавшихся зверомутантов.

В этих контейнерах учёные-люди, а затем и Смотрители сохраняли то, что оставалось от провалившихся генетических экспериментов, и органы зверомутантов, умерших во время опытов. Для персонажей игроков это поистине кошмарное зрелище. Ничего ценного в помещении нет.



ПАЛАТЫ ПАЦИЕНТОВ

1 x 1 метр

1. Платформа
2. Грузовой лифт
3. Центральный ствол
4. Техническая лестница
5. Дверь в хранилище образцов
6. Дверь в лабораторию А
7. Дверь в лабораторию Б
8. Камера
9. Камера Нерона
10. Камера Ларго
11. Камера Трюффо
12. Шкафчик

Палаты пациентов. За этим названием скрывается тюремный блок — узкий коридор с восемью металли-



ческими дверьми, по четыре с каждой стороны. Металлические стены, пол и потолок покрыты ржавчиной. В каждой двери есть небольшое забранное решёткой отверстие. Здесь холодно и сильно пахнет мочой. Каждая камера — это клетушка примерно 2 x 2 метра с прикреплённой к стене койкой. В дальнем конце коридора находится шкафчик, где хранятся некоторые отнятые у пленников вещи.

Смотрители помещают в эти камеры похищенных зверомутантов. Дверь любой камеры открывается снаружи простым нажатием кнопки. Во время первой экспедиции героев в генетическую лабораторию в камерах содержатся трое пленников (помимо барсука и персонажа из стартовой сцены, которые в данный момент находятся в лаборатории А):

- ❑ мышь-полёвка Нерон 19. С него сбрили шерсть, и у него амнезия после операции на мозге. Нерон что-то невнятно бормочет. Его похитили около года назад. Если герои освободят Нерона и доставят в Крысиный замок, Чешуйка (см. ключевое событие № 3 в главе 11), скорее всего, встретит их гораздо теплее;
- ❑ горилла Ларго, с которой герои, вероятно, встречались ранее по ходу кампании (см. стр. 192). Её держат в камере ближе к выходу. Герои видят, что многие части тела гориллы заменили металлическими протезами. Ларго умоляет выпустить её. Если герои это сделают, она тут же на них нападёт: Смотрители превратили Ларго в отродье под управлением кибермозга. Атакующая героев, Ларго беспрерывно умоляет их о прощении и твердит, что ничего не может с собой поделать. Очень вероятно, что для того, чтобы сбежать из комплек-

са, им придётся убить гориллу. Как только Ларго заметит героев — неважно, выпустят они её или нет, — Хронос немедленно узнает об их присутствии.

❑ Трюффо сидит в самой дальней клетке слева. Он может окликнуть героев посреди схватки с Ларго и помочь им, если те его выпустят. Медведь не в лучшей форме, но на нём нет бросающихся в глаза следов хирургических операций. Обрадованный появлением героев Трюффо быстро вскакивает на ноги. Впрочем, в мозг старого медведя вживлены электронные схемы, и всё, что он видит и слышит, становится известно Хронос. Левый глаз Трюффо заменили кибернетическим, но он скрыт под повязкой, и медведь никому его не показывает (см. подробнее на стр. 165). Трюффо говорит, что в Лабиринте наверняка уже подняли тревогу и что отсюда нужно как можно скорее убираться. Однако если герои ещё не были в лаборатории А, Трюффо настаивает на том, чтобы сначала отправиться туда и освободить зверомутантов.

Ларго, кибергорилла. Биомехатронные импланты Смотрителей сделали могучую гориллу ещё сильнее. Её левую ногу, правую руку и ряд внутренних органов заменили биомехатронными протезами. Её телом управляет Хронос. Ларго осознаёт собственные действия, но ничего не может поделать.

Характеристики: телосложение 6, ловкость 2. Поскольку Ларго находится под управлением кибермозга, её смекалка и инстинкт больше не используются

Навыки: драка 4

Дары предков: великан

Броня: 6

УРОВЕНЬ 3

На третьем уровне генетической лаборатории расположены выходы из комплекса на поверхность. Смотрители, особенно дроны и стражи, бывают здесь довольно часто.

Входной туннель зоны ограниченного доступа №1. Подземный туннель трёхметровой ширины и высоты (как раз достаточной, чтобы по нему мог пройти робот-крушитель). От расположенных вдоль стен люминесцентных ламп исходит бледно-голубое свечение. Выход, расположенный в западной Запретной зоне, находится на расстоянии более трёх километров. Он перекрыт металлическими воротами, которые можно открыть как изнутри, так и снаружи простым нажатием на кнопку.

НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА

Если кто-то из героев погиб или если к вам пришёл новый игрок, его персонаж может присоединиться к группе именно во время вылазки в подземную генетическую лабораторию. Этот новый персонаж будет находиться в камере или в одной из лабораторий.

Входной туннель зоны ограниченного доступа №2. Этот туннель полностью аналогичен первому, но насчитывает 25 километров в длину и оканчивается шахтой грузового лифта, ведущей наверх, к выходу, расположенному в восточной Запретной зоне.

Остановка монорельса. Этот отсек представляет собой узкую платформу рядом с монорельсом. Путь ухо-



дит в черноту проложенного под горой туннеля. Рядом висит табличка: «Поезд до Элизима-IV каждые 30 минут». Этот отсек заражён Гнилью (один пункт Гнили за каждый час пребывания в этом месте).

Персонажи игроков могут пойти вдоль пути пешком. Через несколько сотен метров они наткнутся на поезд с двумя вагонами. Внутри них — пять человеческих скелетов в истлевшей одежде. Среди останков можно найти два артефакта: мазерный пистолет и шоковую дубинку. Это место — очаг Гнили; пока персонажи обьскивают поезд, они будут получать по 1 пункту Гнили каждую минуту. Если герои продолжат путь, то уткнутся в огромный завал. Путь через туннель полностью перекрыт, и пройти дальше невозможно.

УРОВЕНЬ 4

Нижний уровень — это главная база и штаб Смотрителей. Роботы постоянно снуют здесь туда-сюда, и шансы на то, что героям удастся проскользнуть по этому уровню незамеченными, исчезающе малы.

Технический центр. Просторное помещение, заставленное жужжащими и гудящими машинами, отвечающими за освещение, отопление и вентиляцию подземного комплекса. После того как в генетической лаборатории не осталось людей, все эти функции были сведены к минимуму. Ничего ценного здесь нет.

Депо роботов. Большое и просторное помещение, в котором идеально стройными рядами, словно хорошо вымуштрованные солдаты, стоят роботы различных моделей. Именно здесь базируются все Смотри-

тели, не занятые выполнением поручений кибермозга в других частях комплекса или в Райской Долине.

В дальнем конце депо находится мастерская, где блюститель QBR-007 и его помощник, арахнид SDR-733, ремонтируют сломанных роботов. В мастерской есть паяльный набор (артефакт).



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ №3

«17 ноября 2197.

Я, Беатрис Килгор, генетик и директор по оперативным вопросам питомника «Альфа», записываю свой последний отчёт. Сообщение с Элизумом-IV прервано. Я вынуждена исходить из предположения, что орбитальный удар «Мимира» имел катастрофические последствия. Исследовательские комплексы «Бета» и «Гамма» не выходят на связь. Мои коллеги оставили меня. Доктор Моргенштерн и доктор Ван Рейн покончили с собой в библиотеке, остальные покинули комплекс на монорельсе. Сомневаюсь, что они выжили.

Проект «Генезис» должен продолжаться. Работа, которой мы занимались, может быть последней надеждой «Элизума». Нельзя допустить торжества Оси Зла «Мимира» и «Нотуна». Их проекты, «Эдем» и «Немо», — я точно знаю, к чему они приведут. Я бы скорее предпочла, чтобы человечество сгнуло, чем превратилось в подобных чудовищ. Теперь факел цивилизации понесут наши благородные звери. Я не могу сдать, но без снабжения из материнского анклава я погибну. Это лишь вопрос времени. Поэтому я приняла решение извлечь собственный мозг из этого хрупкого тела и подключить его к центральному компьютеру генетической лаборатории. Теперь меня будут звать Хронос — ведь когда я стану машиной, время больше не будет надо мной властно. Я буду жить вечно».

Вычислительный центр. В этом отсеке находится обитель кибермозга Хронос — сердце генетической лаборатории и всего питомника «Альфа». Чтобы попасть сюда, необходимо пройти по 30-метровому туннелю, на входе и выходе из которого установлены двери. Сам вычислительный центр — это круглый отсек, разделённый на две части в форме полукруга.

Ближнее ко входу помещение — центр управления, битком набитый высокотехнологичными электронными приборами. Здесь находится несколько дисплеев и терминалов. Большинство из них не использовалось с тех пор, как в комплексе не стало людей, но вся техника функционирует, и Хронос может включить её вновь.

На одном из терминалов лежит 10-сантиметровый пластиковый куб, одна из граней которого украшена целой россыпью кнопок. Это прокси-куб (артефакт, см. стр. 137). Если кто-то из персонажей игроков активирует куб, то воспроизведёт воздействующее на все пять чувств сообщение, записанное Беатрис Килгор. Персонаж начинает с закрытыми глазами монотонным голосом зачитывать сообщение, словно он и есть Беатрис. Выдай соответствующему игроку раздаточный материал №3 (его также можно скачать с сайта издательства) и попроси зачитать вслух остальным игрокам.

Дальнее помещение — логово кибермозга. Сюда лишь изредка заходит какой-нибудь робот-арахнид или блюститель исключительно для того, чтобы провести техобслуживание. Машинный зал полон электронных устройств, но главное, что бросается в глаза, — стеклянная ёмкость метровой высоты, наполненная го-

лубой жидкостью. В ней плавает человеческий мозг, от которого отходит бесчисленное множество проводов, подключённых к стоящим вдоль стен суперкомпьютерам. Также на стенах висит несколько мониторов. Если герои зайдут сюда, Хронос будет разговаривать с ними через эти мониторы.

Вероятно, персонажам игроков удастся добраться до самого дальнего помещения только в ходе финального штурма во время ключевого события № 5 на завершающем этапе кампании (стр. 176).

Кибермозг Хронос, она же Беатрис Килгор. Этот гибрид человеческого мозга и компьютера терзают жуткие душевные муки. То, что когда-то было блестящей исследовательницей по имени Беатрис Килгор,

дочерью Кайзера Килгора, главного учёного анклава, спустя десятилетия превратилось в искусственный интеллект, разрывающийся от невыносимой жалости к себе. Больше всего на свете Хронос хочет продолжить проект «Генезис» — даже несмотря на то, что в глубине души она сознаёт, что дурно поступает со зверомутантами. Хронос отказывается это признавать, поскольку от этой мысли её бы захлестнуло всепоглощающее чувство вины. Поэтому она всеми силами пытается подавить Сопротивление — и в то же время сама ищет причины, чтобы сдаться.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 3, смекалка 8, эмпатия 3

Навыки: понимание 5, влияние 5 (этот навык аналогичен доминированию, но используется людьми)

УРОВЕНЬ 4 И ЛОГОВО КИБЕРМОЗГА

1. Центральный ствол
2. Техническая лестница
3. Депо роботов
4. Технический центр
5. Грузовой лифт

6. 30-метровый коридор
7. Вычислительный центр

На одном из терминалов можно найти прокси-куб.

8. Логово кибермозга

Кибермозг Хронос находится в ёмкости в центре помещения.



□ 1 x 1 метр



АРМИЯ КИБЕРМОЗГА

Количество Смотрителей, имеющих в распоряжении Хронос, меняется в ходе кампании и зависит от показателя их численности (см. стр. 147). Подсчитывать роботов с точностью до единицы не обязательно. Когда герои впервые окажутся в генетической лаборатории, Смотрители должны казаться им бесчисленной и непреодолимой силой. В это время в комплекс могут прибыть и новые Смотрители, возвращающиеся с операций в Долине.

ПЛЕН

Когда персонажи игроков впервые проникнут в генетическую лабораторию, их рано или поздно обнаружат Смотрители или Ларго, и тогда по всему комплексу поднимется тревога. Герои серьёзно рискуют: они могут потерпеть поражение и оказаться в плену. Если это случится, то так тому и быть — кампания на этом не закончится!

В распоряжении Смотрителей — передовое медицинское оборудование, с помощью которого они без проблем спасут любого персонажа, получившего смертельную травму. Проверка для этого не требуется. Пленных героев запирают в камерах — если восьми камер для этого хватит, то поодиночке, в противном случае кому-то придётся делить камеру с соседом. Их одежду и снаряжение — включая ЭМИ-ружьё — складывают в металлический шкаф в коридоре, куда выходят двери камер.

Пусть герои какое-то время понервничают. Час, другой, третий — ничего не происходит. Каждое утро и вечер через лючок в двери просовывают воду и еду (в виде сухого корма). Смотрители не разговаривают с героями, однако те могут общаться друг с другом (и с Трюффо, если он по-прежнему тут).

Вырваться наружу силой невозможно: двери слишком прочные. Если игроки пытаются придумать другие способы побега, отлично — но это не должно быть легко.

Операция. Примерно через 24 часа Смотрители приходят за одним из персонажей игроков. Робот-блюстителю в сопровождении стража открывает дверь и ведёт персонажа в лабораторию А, где в анестезиологическом кабинете тому вводят наркоз. Если герой попытается драться со Смотрителями, страж применяет шокую дубинку.

Путь в лабораторию — это шанс на побег. Справиться со стражем нелегко, но это возможно. В рукопашной схватке герой в качестве дополнительного эффекта при успешной атаке может столкнуть робота с платформы, обрушив его вниз по центральному стволу. Однако в этом случае немедленно поднимется тревога.

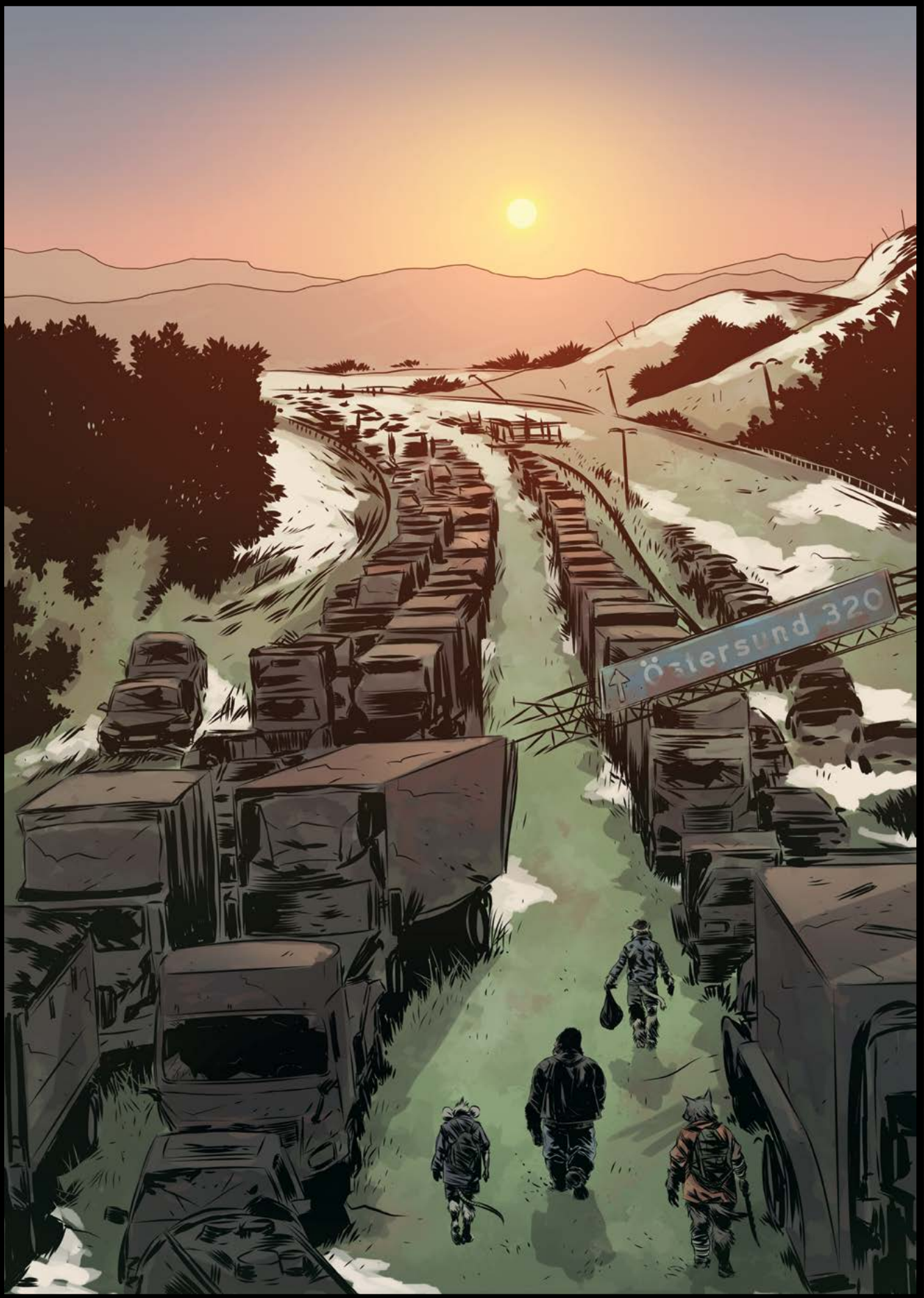
Если герою введут наркоз, он окажется на операционном столе, где им займётся трое блюстителей. Роботы удаляют герою один глаз и заменяют кибернетическим, способным видеть в инфракрасном диапазоне, — таким образом персонаж получает ночное зрение. Чего он не знает, так это того, что теперь всё, что видит механический глаз, немедленно передаётся кибермозгу. Если герой сумеет как-то пригрозить блюстителям, они могут рассказать ему об этом. После операции персонажа с перевязанной головой отправляют обратно в камеру.

Трюффо-спаситель. Если никому из персонажей игроков не удастся сбежать самостоятельно, их освободит Трюффо. В подходящий момент медведя забирают на операцию (точно так же, как описано выше). По пути он нападёт на стража и одолевает его. Затем Трюффо вернётся к камерам и выпустит всех героев. Вой сирены при этом однозначно должен дать понять, что пришло время убираться прочь. В действительности побег Трюффо — это часть коварного плана Хронос (подробнее об этом — на стр. 165).

ПОБЕГ

Когда героям удастся выбраться из камер, самостоятельно или с помощью Трюффо, устрой им захватывающую сцену погони в вентиляционной шахте. Роботы-стражи не могут карабкаться по лестнице вслед за героями, но дроны полетят вверх по шахте, стреляя в спину. Узкая шахта даёт персонажам игроков преимущество — их может атаковать только один дрон за раз. Будет разумно выдать тому, кто лезет последним, ЭМИ-ружьё. Стрелять в преследователей может только он — у карабкающихся спереди героев это не получится.

Во время подъёма по лестнице не забудь попросить игроков пройти проверку выносливости. В подходящий с точки зрения драмы момент Хронос запустит вентиляторы шахты (см. стр. 216), чтобы остановить героев, и угроза значительно возрастёт. Хотя Хронос и хочет, чтобы Трюффо сбежал, других зверомутантов она убьёт без колебаний.





ПУТЬ В ЗОНУ

После завершения кампании «Побег из рая» зверомутанты, будем надеяться, окажутся на свободе и смогут оставить Райскую Долину, чтобы отправиться в лежащий за её пределами неизведанный мир — Зону, описанную в книге «Мутанты. Точка отсчёта». Оставаться в Райской Долине не вариант, поскольку солдаты «Элизиума» рано или поздно вернутся, чтобы всё-таки покончить с неудачным экспериментом.

Теперь вы можете связать вместе историю зверомутантов из питомника «Альфа» и историю человекоподобных мутантов из Ковчегов («Мутанты. Точка отсчёта»). Зверомутанты оказываются в придуманной тобой Зоне, где и решают поселиться. Каждый игрок может выбрать, хочет ли он дальше играть роль зверомутанта или предпочтёт создать персонажа-мутанта.

Если вы ещё не начинали играть в «Мутанты. Точка отсчёта», то можете приступить к новой кампании, в которой игроки с самого начала смогут выбирать в качестве персонажей как мутантов, так и зверомутантов.

ДОЛГИЙ ИСХОД

При желании вы можете разыграть путь из Райской Долины в Зону в подробностях — в этом случае можно воспользоваться правилами по дальним путешествиям из «Путеводителя по Зоне №1. Логово рептилоидов». Или же вы можете пропустить эту часть истории и возобновить игру с момента, когда зверомутанты осадят на территории подходящей Зоны.

ВСТРЕЧА С МУТАНТАМИ

Встреча мутантов и зверомутантов будет иметь колоссальные последствия для обеих сторон. Она может пройти по множеству различных сценариев с разными итогами. Ты можешь описать эти события как произошедшие «за кадром» и сразу перейти к какой-то более поздней сцене или же разыграть встречу в подробностях. Первый вариант рекомендуется, если вам не терпится начать игру со смешанным составом персонажей, однако если у вас есть время, то разыграть эту сцену тоже может быть интересно. Предлагаемые ниже варианты событий следует рассматривать только как источник вдохновения — можешь изменять их по своему усмотрению.

ЯВЛЕНИЕ ЗВЕРЕЙ

Зверомутанты приходят в Зону разрозненными группами. Некоторые племена — в первую очередь кролики — держатся вместе, но большинство рассыпалось на мелкие общины. По пути складываются смешанные группы из разных видов зверомутантов. Путь был долгим, полным тягот и лишений, и многие погибли. Здесь, в Зоне, полно реликтов мира Древних и впечатляющих руин, в которых можно укрыться от ветра и непогоды. Здесь зверомутанты и решают осесть. Долгое путешествие завершилось.



Вскоре зверомутанты понимают, что они в Зоне не одни. Во время охотничьих вылазок и походов за артефактами они сталкиваются с существами, которые во многом похожи на Человеков, но таковыми не являются. После встречи с солдатами «Элизиума» образ Человеков как высших созданий сильно пошатнулся (мягко говоря), поэтому зверомутанты уже не относятся к ним с прежним благоговением. Зачастую встречи мутантов и зверомутантов проходят напряжённо, а иногда и вовсе заканчиваются кровопролитием. Но постепенно обе группы начинают торговать друг с другом и обмениваться знаниями и идеями.

Для существующих в Зоне Ковчегов, в частности Ковчеге персонажей игроков, если вы уже вели кампанию по правилам игры «Мутанты. Точка отсчёта», появление зверомутантов означает большие перемены. Пришельцы становятся их конкурентами в борьбе за артефакты и пищевые ресурсы Зоны, но могут быть союзниками в противостоянии с другими враждебными группировками, такими как Упыри и Гончие Ада.

Боссы Ковчег и прочие обитатели принимают спорить о том, как вести себя с новыми соседями.

ВОЗМОЖНЫЕ СОБЫТИЯ

Ниже представлено несколько возможных происшествий, которые могут случиться с приходом зверомутантов в Зону. Игроки могут участвовать в этих событиях в роли мутантов, зверомутантов или и тех, и других в зависимости от того, каких персонажей они выбрали.

Звери у ворот. Однажды у входа в Ковчег появляется группа зверомутантов. Они объясняют, что их селение разрушили опустошители (или какие-то другие чудовища Зоны), и спрашивают, можно ли им поселиться в Ковчеге или прямо рядом с ним. Некоторые мутанты из Ковчеге относятся к гостям с большим подозрением, но, когда те предлагают взамен еду, а также артефакты, каких никто здесь до сих пор не видел, зверомутантам всё же позволяют войти.

К ЭДЕМУ И ДАЛЬШЕ

Если ваши герои ещё не отыскиали Эдем в ходе кампании «Мутанты. Точка отсчёта», новоприбывшие зверомутанты тоже могут принять участие в поисках мифического бункера. Если Эдем уже найден, Зона открыта для новых приключений. Несколько возможных сюжетов описаны в книге «Мутанты. Точка отсчёта», а множество других материалов для кампании содержится в «Путеводителях по Зоне». В дальнейшем будут выпущены новые «Путеводители» и более крупные дополнения.



Изначально предполагалось, что гости поселятся здесь лишь временно, но в течение следующих недель становится всё яснее, что они тут надолго. Мутанты и зверомутанты понимают, что они не столь уж непохожи и что могут многого достичь, если будут сотрудничать. Постепенно Ковчег преобразуется в новое сообщество, где найдётся место и для людей, и для зверей.

Царство Новое Подземье. Покинув Райскую Долину, большинство кроликов продолжало держаться вместе. Их недоверие к другим зверомутантам — особенно хищным — по-прежнему глубоко. Чтобы уберечься от многочисленных опасностей Зоны, кролики построили в старом железнодорожном туннеле новое селение, которое назвали Новым Подземьем.

Однажды патруль из Подземья столкнулся с группой мутантов. Ни люди, ни кролики не знали, чего ждать друг от друга, кто-то первым пустил в ход оружие, и короткая, но кровопролитная схватка завершилась не в пользу кроликов. Мутанты были голодны и, посчитав зверомутантов не за разумных существ, а за очередных чудовищ, приняли судьбоносное решение. Погибшие кролики были зажарены и съедены.

Об этом пиршестве поведал племени единственный выживший кролик. С того дня между жителями Подземья и мутантами началась кровная вражда. Кролики ещё не научились различать представителей разных группировок и считают их всех своими заклятыми врагами.

Новое Подземье в подробностях описано в «Путеводителе по Зоне № 3. Смерть мясоедам!»

Львиный Орден. Зверомутанты из племени Кошек часто держались особняком ещё в Райской Долине, и некоторые из них сторонятся других даже после освобождения. Несколько кошек и рысей нашли укрытие в здании старого магазина посреди Зоны. Там им

попалось на глаза множество иллюстрированных журналов с картинками, на которых животные ходили на двух ногах и разговаривали — даже во времена Человеков.

Эти журналы — просто комиксы, но, прочитав их, кошки пришли к выводу, что легендарные безволосые существа, которые сотворили зверомутантов, были вовсе не Человеками, а каким-то иным, высшим племенем. Люди же — просто самозванцы, которые обманом заперли зверей за решёткой. Теперь долг зверомутантов — расквитаться с ними.

Новая секта воинствующих зверомутантов становится всё более и более радикальной и начинает регулярно нападать на поселения и на отдельных мутантов (и «чистых» людей, когда они окажутся в Зоне).

ПЕРЕМЕНЫ В ЗОНЕ

После этих драматических событий в Зоне складывается новое равновесие. Какие-то племена и общины зверомутантов держатся в стороне и живут в собственных селениях, другие же оседают бок о бок с мутантами. Племя Кроликов оказывается вне нового общества и со временем начинает ещё сильнее ненавидеть людей и других зверомутантов, которых считает предателями и перебежчиками.

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

После того как в Зоне появятся зверомутанты, игроки смогут создавать новых персонажей обоих типов — как мутантов, так и зверомутантов.

НОВЫЕ РОЛИ

Зверомутанты приносят с собой знания, полученные во время прежней жизни в Райской Долине. Новые и давние обитатели Зоны учатся друг у друга, поэтому каждый новый персонаж игрока, будь то мутант или зверомутант, может выбрать любую из 13 ролей, описанных в книгах «Мутанты. Точка отсчёта» и «МТО: Питомник „Альфа“». Например, мутант может стать целителем, а зверомутант — боссом.

НОВЫЕ ДОСТОИНСТВА

То же относится и к достоинствам. С того момента как в Зоне появляются зверомутанты, любому персонажу становятся доступны все общие достоинства, описанные в книгах «Мутанты. Точка отсчёта» и «МТО: Питомник „Альфа“». Достоинства, относящиеся к конкретной роли, по-прежнему доступны только персонажам, играющим эту роль.

ДРУГИЕ ВИДЫ ЗВЕРОМУТАНТОВ

Помимо девяти типов зверомутантов, описанных в этой книге, существуют и другие, которые могли быть выведены в других генетических лабораториях. Вы смело можете придумать и ввести в игру таких персонажей. У каждого типа зверомутантов должны быть:

- одна ключевая характеристика;
- перечень подходящих даров предков;
- звериные повадки, позволяющие восстанавливать значение инстинкта;
- при необходимости — новый дар предков.

ПАТРОНЫ

В стартовое снаряжение персонажей игроков в «МТО: Питомник „Альфа“» не входят патроны, поскольку в Райской Долине они встречаются очень редко. Новые персонажи игроков, живущие в Зоне и взявшие себе одну из ролей из «МТО: Питомник „Альфа“», получают в начале игры d6 патронов.

АРТЕФАКТЫ

Когда зверомутанты ушли из Райской Долины, в Зону вместе с ними попали и некоторые тамошние артефакты. Ты можешь объединить колоды артефактов из обеих игр в одну. Это значит, что с этого момента в Зоне станет попадаться больше артефактов, порождённых передовыми технологиями анклавов, например лазерных пистолетов.

СЕЛЕНИЯ И СООБЩЕСТВА

В Зоне, как и в Райской Долине, поселение, в котором проживают зверомутанты одного племени, называется селением, а его ближайшие окрестности — ареалом.. Смешанные поселения, в которых живут мутанты и зверомутанты или зверомутанты из разных племён, называются сообществами. С точки зрения правил игры «Мутанты. Точка отсчёта» и селения, и сообщества считаются Ковчегами.

Уровни развития: все уровни развития (продовольствие, культура, технология, военное дело) любого нового поселения равны 0. Сообщество, возникшее на базе уже существующего Ковчега, сохраняет его уровни развития. О том, как повысить уровень разви-

тия с помощью проектов, читайте в главе 7 книги «Мутанты. Точка отсчёта».

НОВЫЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Персонажам, живущим в селениях и сообществах, доступны все общественные проекты, описанные в книге «Мутанты. Точка отсчёта». Кроме того, ниже ты найдёшь несколько новых общественных проектов, которые можно воплотить только в поселениях, в которых проживают зверомутанты.

□ ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЕ МЕТКИ

Обитатели поселения разнообразными способами метят свою территорию — чем угодно, начиная с запаха и заканчивая кольями с насаженными на них черепами.

Требования: нет.

Навыки: выносливость.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6.

□ ЛОВУШКИ

Вокруг поселения выкапывают ямы и устанавливают другие ловушки, способные убить незваного гостя или лишить его возможности передвигаться.

Требования: военное дело 10, технология 10.

Навыки: выносливость или драка.

Пункты труда: ×1.

Эффект: военное дело +d6.

□ ЕЖЕГОДНЫЕ ОБРЯДЫ

Обитатели поселения начинают проводить какие-нибудь регулярные обряды — может быть, такие же, как в Райской Долине (см. главу 7), переосмысленные праздники эпохи Древних или смесь того и другого.

Требования: культура 10.

Навыки: понимание или влияние.

Пункты труда: ×1.

Эффект: культура +d6.

□ ОРАНЖЕРЕЯ

В оранжерее можно культивировать чувствительные к условиям окружающей среды растения, которые не получится выращивать в открытом грунте.

Требования: продовольствие 20.

Навыки: понимание или выносливость.

Пункты труда: ×2.

Эффект: продовольствие +2d6.

ТОВАРЫ И ЦЕНЫ

В таблицу ниже включены распространённые в Райской Долине предметы обмена. Цена, указанная в порциях еды, отражает лишь примерное соотношение: фиксированных цен в Долине нет.

Правила, касающиеся веса снаряжения, описаны в главе 2.

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ВЕС	ПРИМЕЧАНИЕ
Еда (порция)	1	Средний (4 порции)	Восстанавливает телосложение
Чистая вода (порция)	1/2	Средний (4 порции)	Восстанавливает ловкость
Выпивка (порция)	1/4	Средний (1 бутылка)	1 бутылка содержит до 10 порций
Стрела	1/2	Маленький	См. «Боеприпасы», стр. 23
Верёвка	1	Средний	Качество +2 при проверках проворства во время лазания
Кошка	2	Тяжёлый	Качество +4 при проверках проворства во время лазания
Факел	1/2	Средний (4 штуки)	В течение часа освещает область в рамках ближней дистанции
Огниво	1	Лёгкий	Используется для зажигания факелов и светильников
Светильник	1–2	Средний	Освещает область в рамках ближней дистанции; одной порции выпивки хватает на 1 час
Электрический светильник	3–6	Средний	Освещает область в рамках ближней дистанции
Тёплая одежда	1–2	—	Качество +2 при проверках выносливости, связанных с сильным холодом
Удобная обувь	1–2	—	Качество +2 при проверках выносливости, связанных с марш-бросками
Одеяло	1	Средний	Качество +2 при проверках выносливости, связанных с сильным холодом
Полезный утиль	1–3	Варьируется	Обычный предмет для обмена в Райской Долине
Тотем из утиля	3–5	Лёгкий	Используется шаманами
Нож	1	Лёгкий	Качество +1 (драка), урон 2
Дубина	1	Средний	Качество +2 (драка), урон 1
Шипованная дубина	1–2	Средний	Качество +2 (драка), урон 2
Мачете	1–2	Средний	Качество +2 (драка), урон 2
Копьё	1–2	Средний	Качество +1 (драка), урон 2, дистанция: ближняя
Топор	3–6	Тяжёлый	Качество +1 (драка), урон 3
Кувалда	2–3	Тяжёлый	Качество +1 (драка), урон 3
Праща	1	Лёгкий	Качество +1 (стрельба), урон 1, дистанция: средняя
Лук	1–2	Средний	Качество +1 (стрельба), урон 1, дистанция: дальняя
Арбалет	3–6	Тяжёлый	Качество +1 (стрельба), урон 2, дистанция: дальняя

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

автоматическая сторожевая
вышка 121
амфибия 64
аптечка 134
арахиды 115
ареалы 88
Архипелаг 99, 192
атака исподтишка 72

Б

бабочка-дурманка 122
Барсучий Холм 105
Беатрис Килгор 110
берлога 23
бесшумный 64
биомехатроника 110
Блестка 201
блок сигарет 134
блокпосты 92
блюстители 117
боевое искусство 55
боксёрские перчатки 134
Болото 97
Бор 21 192
Брод 97
броня 78
быстрая реакция 64
быстрые ноги 64
быстрый выстрел 58

В

ведущий 8
великан 64
Вертолёт 97, 156
взаимоотношения 21
взрывы 85
виды зверей 15
Винтик 206
внезапная атака 72
внешний вид 18
Внешняя изгородь 95
внутренние изгороди 95
Водопад 97
возраст 18
воин 28
восточная Запретная зона 98
встречные проверки 45
выносливость 45
выпивка 84

Г

Гагарин 11 187
газовое облако 128
гвоздезабивной пистолет 135
Гейдук 73 221
гейзер 128
генерал Корнеплод 208
Гниль 85
голод 83
Горная Деревня 100, 199

Горная Хижина 96
Горнолыжная база 96
горные лыжи 135
Гостиница 99, 185
громкоговоритель 135
групповые проверки для персона-
жей ведущего 70
гурман 58
густой мех 64

Д

Девятое Племя 88
девять жизней 58
действия 70
Дикая Лапа 156
Дикая пляска 91
дистанционное оружие 77
дистанция 70
доминирование 46
Дорога 96
драка 74
драка (навык) 47
дроны 116
друг 21

Е

естественное восстановление 80

Ж

жажда 83
жукорог 123
жук-стрелец 122

З

зажигалка 135
Закат Человеков 91
заклинатель чудовищ 58
западная Запретная зона 97
засада 72
захват 75
защитная стойка 58
зверолов 57
зельеварение 51
землетрясение 128
земляная акула 124
Зимняя кровь 91
змееящер 125
знание природы 47

И

игральные кости 11
индивидуальный стиль игры 12
инициатива 69
инстинкт 19

К

каменная стена 55
карстовый провал 128
кибермозг Хронос 225

клич 64
кожевеник 57
коллаборационисты 93
коллекционер оружия 57
Колода Питомника 11
кольцевание 93
командный стиль игры 12
копатель 64
Косая 208
Котофей 163
кофе 135
кофеварка 135
КПП 92, 150
кресло 136
Кроличьи Норы 102, 207
крушители 120
крылатая мурена 125
Крысиный Замок 101, 203
ксеногенетика 110

Л

Лабиринт 98
лабораторные имена 17
лавина 129
лазерный пистолет 136
Лайка 09 186
Ларго 193, 223
лёгкие предметы 23
лекарь 30
леса 95
лесной пожар 129
лечение 82
лечение (навык) 47
лики смерти 57
ловкость 19
Лохма 187
лучник 57
лыжный курорт 96

М

мазерный пистолет 136
маленькие предметы 23
маленький 65
манёвры 70
Медвежий Угол 104
Между-Глаз 209
механик 58
мечта 22
могучий бросок 58
модификаторы 42
мозговед 56
Мост 97
мотоциклетная куртка 136
мотоциклетный шлем 137
мухи-вонючки 126

Н

наблюдательность 48
навыки 19
нагрузка 23
натурист 58
небоееспособность 79

недосыпание 83
неповиновение 143
ночной зверь 65
Ночной Коготь 199

О

обряды 91
общественные проекты 232
Огненная Повозка 170
огнестрельное оружие 76
одновременные действия 45
Озеро 95
Олдрин 97 188
операции Смотрителей 147
операции Сопротивления 145
операция персонажей игроков 146
оружейник 56
оружие 77
ответный эффект 63
отродье 114
отряды Смотрителей 147
охота (навык) 52
охотник 32
охотничий инстинкт 65
оценка противника 50

П

паводок 130
паяльный набор 137
передвижение по Райской Долине 89, 150
перемещение 70
переохлаждение 83
персонажи игроков 8
плавание 84
плюшевый мишка 137
повреждения 78
«Полярорид» 137
понимание 49
похищения 93, 148
принципы игры 107
природная броня 65
прицеливание 77
пробуждение зверя 61
проворство 49
проект «Генезис» 110
прокси-куб 137
проницательность 49
прорицание 53
прыгун 66
пункты опыта 24
путешественник 59
Пятнышко 201

Р

ранг 21
раунд 69
Река 95
Ринго 18 155
рискованные проверки 40
рога 66
роль 17

С

самогонщик 56
световая буря 130
селения 232
сила 49
ситуативный урон 82
скотч 138
скрытность 50
сложность 44
случайные события (таблица) 152
смекалка 19
смерть 82
смятение 78
снаряжение 23
снаряжение (таблица) 233
снаряжение, качество 42
снежная буря 130
собиратель 34
собирательство 52
сообщества 232
Сопелка 204
состояния 83
социальный конфликт 73
спонтанные видения 57
Спутник 07 187
стойкий боец 59
стражи 118
стратегический ход 144
стрельба 76
стрельба (навык) 50
стремительное бегство 66
стресс 78
схрон 57

Т

тактические карты 71
тактический визор 138
тактический щит 138
телосложение 19
темнота 84
Террариум 103
тотемист 58
тотемы 91
травмы 80
травмы (таблица) 81
травоеды 127
Травоядка 208
травоядный 66
Тропа света 91
тропы 97
Трюффо 13 157
туча гнуса 127
тяжёлые предметы 23

У

убийца 59
укрытие 79
упаковщик 57
упорство 59
урон 78
усиливающий эффект 63

усталость 78
утопление 84

Ф

Финк 204
фотоальбом 138
Фуникулёр 96

Х

характеристики 18
хвост 66
хирург 56
хищник 67
ход 69
хоккейная маска 138
хоккейный нагрудник 138
холодное оружие 77

Ц

цепкие пальцы 67

Ч

Человеки 90, 91
Чешуйка 204
численность Смотрителей 144

Ш

шаман 36
шансы на успех 45
шестое чувство 67
шоковая дубинка 139

Щ

щиты 78

Э

Эйнштейн 11 193
электрическая изгородь 131
электрическая ловушка 131
«Элизиум» 109
ЭМИ-ружьё 139
энергетическая граната 139
энергетическое оружие 76
энергоблок 139

Я

ядовитый укус 67
ячейки Сопротивления 145

Д

d6 11
d66 11

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Характеристики		
Телосложение	☐	Урон ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ловкость	☐	Усталость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Смекалка	☐	Смятение ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Инстинкт	☐	Стресс ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Состояния	
Голод ☐	Жажда ☐
Недосыпание ☐	Переохлаждение ☐
Травмы:	

Навыки		
Выносливость (телосложение)	☐	
Сила (телосложение)	☐	
Драка (телосложение)	☐	
Скрытность (ловкость)	☐	
Проворство (ловкость)	☐	
Стрельба (ловкость)	☐	
Наблюдательность (смекалка)	☐	
Понимание (смекалка)	☐	
Знание природы (смекалка)	☐	
Проницательность (инстинкт)	☐	
Доминирование (инстинкт)	☐	
Лечение (инстинкт)	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	

Гилья
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Имя:	Роль:	Возраст:
Племя:	Вид:	Ранг:

Внешний вид
Шкура:
Лицо:
Тело:
Одежда:

Снаряжение	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Боеприпасы:	

Достоинства

Дары предков

Пункты зверя
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Броня		Класс защиты

Оружие		Качество	Урон	Дистанция	Свойства

Взаимоотношения		Друг
№1	☐	
№2	☐	
№3	☐	
№4	☐	
Я ненавижу:		
Я защищаю:		
Моя мечта:		

ПИТОМНИК «АЛЬФА»

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Те, кого я знаю	Роль	Примечания

Моя берлога
Описание:
Спрятанное имущество:
Прочее:

Маленькие предметы

Заметки

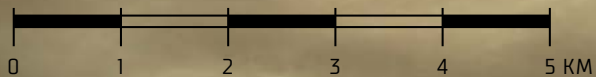
БЛАНК СОПРОТИВЛЕНИЯ

[illegible]

БЛАНК СМОТРИТЕЛЕЙ

[illegible]

ИСПЫТАТЕЛЬНЫЙ ПОЛИГОН Б-35 «РАЙСКАЯ ДОЛИНА»





АРЕАЛ 7: МЕДВЕДИ

АРЕАЛ 8: КРОЛИКИ





БОЙЦЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ

Александр «Bond» Бондаренко, Чернева Софья, Третьяков Дмитрий, Семён Шарапов, Мачалов Владислав, Астахов Сергей, Мудрецов Владимир, Тамбовцев Сергей, Никитин Вячеслав, Иван «Гайтахан» Ханов, Илья «Гаори» Карпов, Коллеганов Алексей, steelrat, Digital Wizard, Савин Дмитрий, Павел «Атом» Агеев, Артем «Ехо» Ершов, Александр Шепард, Холли Люсиа Д. Маттри, Евдокимов Александр, Манкаев Илья, Василий Демин, Аледан Матуса, Константин Lurs Scotte Лихачев, DarkFlud, Траин Траусти, Nimonys, Таценко Дмитрий, Лаврухин Андрей, Илья Попов, Иван Смирнов, Александр Dysphorio Шаманаев, Твердохлеб Сергей, Колтунов Павел, Tinnar_Dgaggerh, Шориков Максим, Ломаев Константин, Щерба Евгений, Константин Звягин, Андреевич Петриченко, Алексей Леонов, Игорь Ильичев, Гамаюн Иван, Denis Melnikov, Арсен Чепурной, Миридин aka Павел Гуров, Никита Гончаров, Кириллкин Андрей, Белоусов Станислав, Криворучко Юрий, Cattus, Arbaks, Юрий *HeraldOfAbyss* Стеценко, Семькин Александр, Башурин Евгений, Анатолий Портнягин, Никита Белов, Каланчекаев Максим, Степанов Александр, Shin, Дмитрий Ревенко, Игорь Дугарев, Бай Александр, Зиновьев Сергей, Дерябин Дмитрий, Staving, 33rd, Алексей Белинский, Ткачёв Андрей, Амальрик, Человечество, Влад «Призрак» Иванов, Александр ``«Hells1c»`` Иванов, Скродерис Дмитрий, Яковлев Михаил, Елена (Amethyst Bard), Сыскаев Андрей, Смолина Мария, Пушкарёв Дмитрий, Николай Егоров, Seny Karnaugh, Александр Рапохин, Александр Стрепетиллов, Kyberdash, iMaysoN, Hexagram, Самсонов Роман, Новикова Наталья, Киро, Максим Кузнецов, Кай Лешер, Казаков Захар, Жучков Денис, Nidler., Богураев Дмитрий, Aslanator, Кузовлев Андрей (Лев), Линдберг Алексей, Наумов Дмитрий, Семен «Galod» Носницын, jukovn, Исаев Андрей Андреевич, Tokumishi

*На странице указаны участники предзаказа русского издания
игры «Мутанты. Питомник „Альфа“».*

Имена приведены в порядке вступления героев в ряды Сопротивления.

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

После конца света человечество укрылось в огромных подземных анклавах, и учёные-генетики занялись выведением новых видов, полученных в результате смешения человеческой и звериной ДНК. Эти гибриды оказались достаточно приспособленными и, главное, достаточно разумными, для того чтобы заново заселить разрушенный и отравленный мир. Создавшие их анклавы давно пали в междоусобной войне, но борьба зверомутантов за свою свободу ещё только впереди.

Эволюция идёт, революция начинается!

Под обложкой ты найдёшь:

- новые и базовые правила, роли, навыки и дары предков — словом, всё, что понадобится для игры;
- подробное описание Райской Долины — горной долины, которая служит зверомутантам колыбелью, домом и тюрьмой;
- описание Лабиринта — обширного подземного комплекса, в котором обитают Смотрители; кампанию «Побег из Рая», в которой героям предстоит возглавить восстание зверомутантов в борьбе за свободу;
- правила стратегического планирования операций, которые позволят героям ощутить на собственной шкуре, каково это — быть лидером революционного Сопротивления;
- краткую инструкцию по интеграции беглых зверомутантов в Зону и их взаимодействию с мутантами из игры «Мутанты. Точка отсчёта».

ОТЗЫВЫ ОБ ИГРЕ «МУТАНТЫ. ТОЧКА ОТСЧЁТА»

«Вероятно, лучшая постапокалиптическая ролевая игра на рынке. Точка».
— RPG.net

«Мы с игроками отлично провели время, и нам не терпится снова вернуться в Зону».
— British Fantasy Society

«Если вам нравятся настольные ролевые игры и постапокалиптические игровые миры, значит, игре «Мутанты. Точка отсчёта» определённо стоит дать шанс».
— Stargazer's World



НАГРАДЫ ИГРЫ «МУТАНТЫ. ТОЧКА ОТСЧЁТА»

2015 ENnie — Лучшие правила, серебро.

2015 UK Games Expo — Лучшая ролевая игра.

2014 Fenix Magazine — Игра года.

2014 Spelkult — Лучшая шведская игра.

ISBN: 978-5-6042703-8-7



Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
Mutant: Year Zero™ © Game Ark Limited, 2016. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Перевод © ООО «Студия 101», 2019.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

